HÍREK • SZEMLE • ELŐZETES • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft

Hivatalos Magyar PlayStation® Magazin

13. SZÁM



A VILÁGON ELŐSZÖR!

METAL GEAR SOLID 2

SNEAKE ÉL! A KIRÁLYI FOLYTATÁS MÉLYÉRE HATOLUNK

VÉGRE!

A PlayStation2 október 26-án érkezik Európába

VAGRANT STORY

Szemle arról, ami az RPG jövője

A HOLNAP VILÁGA

- **GT2000**
- **FIFA 2001**
- **Dino Crisis 2**
- **Tomb Raider V**
- **Star Wars: Starfighter**

Valamint a játékok, amikre egy év múlva szükséged lesz

SZEMLE MORZSÁK:

VAGRANT STORY
GALERIANS
HOGS OF WAR
TOSHINDEN 4
IN COLD BLOOD
DUKES OF HAZZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
NHL ROCK THE RINK
DESTRUCTION DERBY RAW
VAMPIRE HUNTER D
GEKIDO

AZ ELSŐ JUBILEUMI SZÁM

EGY ÉVESEK LETTÜNK

Most 116 oldalon fürkésszük a két Sony konzol játékait!

1 ÉVES A PSM!

MEDAL OF HONOUR 2 ■ 170 JÁTÉK IDÉN KARÁCSONYIG ■ UNREAL
STAR TREK: INVASION! ■ COLIN McRAE HÍREK ■ ALIEN RESURRECTION
SYPHON FILTER 2 TÉRKÉPEK ■ PS2 FELDERÍTÉS ■ FEAR EFFECT TITKOK



595 Ft

Megjelenik kéthavonta, minden páratlan hónapban!

A májusi szám tartalmából: Samsung WS32W6DT, Thomson 28WF64US televiziók, Yamaha RX-V795aRDS AV rádióerősítő, Sony DVP-F11 DVD-játszó tesztje, házimozi hangfal-rendszerek, mélysugárzók, video-magnók összehasonlító tesztje, a legújabb DVD filmek ismertetője 13 oldalon keresztül, DVD film rendelési lehetőség!

Megjelenik kéthavonta minden páros hónapban!

A júniusi szám tartalmából: Chord DSC1500E high-end digitális processzor, B&W Nautilus 804 hangsugárzó, és tizenegy CD-játszó tesztje, Csúcsvételek 1999/II.



795 Ft

Előszó



Kedves Olvasó, jubileumi számot tartasz a kezedben! Egy éves lett Magyarország vezető PlayStation-ös magazinja, a *PSM*. Ez alkalomból bővítetett oldalszámon jelentünk meg, hogy még mélyebben merülhessünk bele a konzol újdonságaiba, a játékok világába. A tartalom is megfelel az ünnepi számnak: hírt adhatunk a PS One-ról, a vadiúj, hordozható gépről, az E3 show érdekességeiről, és minden videojátékok koronázatlan királyáról, a *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*-ről.

Elsőként nézzük az új, hordozható készüléket. A PS One megjelenése már tökéletesen megfelel a 2000. év hangulatának, vékony, lekerekített, praktikus. Arra való, hogy nyaraláskor a táska aljára kerüljön, vagy a hónod alá csapva átugorj vele a szomszéd lányhoz, hogy megmutasd neki mi a helyzet, ki a legjobb játékos mondjuk a *Euro 2000*-ben. Ősztől már kapható! Van két változata, az egyiken beépített LCD képernyővel, hogy még a TV-t se kelljen birizgálni egy kis játszadozás miatt. Remek, mondhatjuk, csak az ára a kérdés...

Hogy Mr. Hideo Kojima mi mindenre képes, ha nagyon összeszedi magát, azt a Los Angeles-i E3 Show-n remekül bemutatta, egy néhány perces filmmel, ami a *MGS2*-ről készült. Helyesebben ez maga volt a játék, nem CGI film. A Színes rovatban végigkísérheted az előzetes teljes leírását, részleteket olvashatsz, és kétkedve fogod a homlokodat ráncolni, hiszed is, nem is a leírtakat, de... Aki látta azt a filmet, (az Internetről sok helyen le lehet tölteni, csak elég sokáig tart) az hisz. A *Metal Gear* ismét lendít egyet a játékpiacon, jövő ősszel. Hogy legyen mire várni.

Addig is, fogadjátok sok szeretettel a demólemez tartalmát, ahol Mr. McRae már bőgeti a gázt, a Jedik ész nélkül lengetik a fénykardokat, az *N-Gen Racingben* pedig feje tetejére áll a világ!

Jancsina Attila – főszerkesztő

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
és Nick Moyle
Formatervező: Liv Kvello
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: James Cheadle, Martin Burton, Rick Buettner, Katherine Lane-Sims, Gavin Roberts

Munkatársak: Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Dave Jeffrey, Nick Ellis, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Paul Rose, Al Bickham, Matt Pierce, Paul Rose, Lee Hall and Simon Middleweek

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Branyiczky Gábor, Bognár József, Palkó Lajos, Borsos Attila, Abdel Rahman Dávid

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

DTP: Majdnem Kék Studio
1033 Óbudai-Sziget 131. Tel.:457-1155

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1033 Bp. Hajógyári-sziget 134. Tel.:437-9065
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

ISSN 1585-3454

PSM EXKLUZÍV!



CÍMLAPSZTORIK

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ LAPOZZ MÁR MOST!

PlayStation Magazin

TARTALOM

13. SZÁM
JÚLIUS 2000.



008. oldal

E3 show jelentés 008

/akító fények, hatalmas város... Játékok, dicsőség és csillogás, egyenesen Los Angelesből

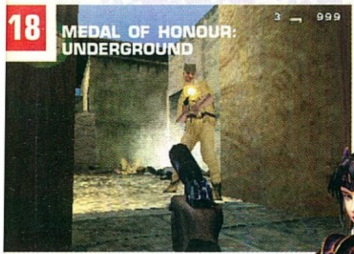


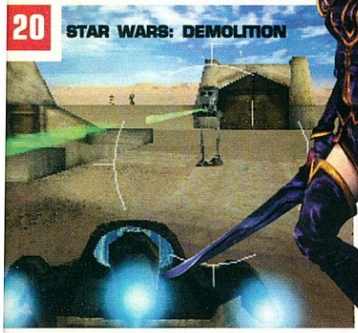
018. oldal

Medal Of Honour: Underground

Ideje megint elővenni a Gatlingodat, és többet kell majd használnod, mint eddig valaha is...

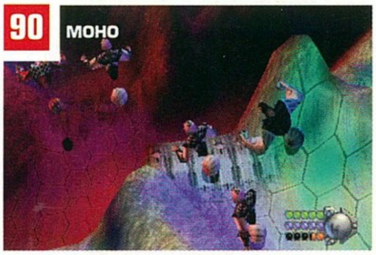
TERVEZET



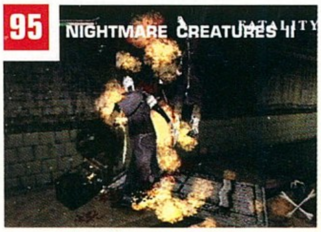




ELŐZETES









SZÍNES



„Valószínűleg a legjobb a PlayStation2-re fejlesztés alatt álló játékok közül..."

METAL GURU
028. OLDAL



Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



028. oldal

Metal Gear Solid 2

A legjobb játék? Mérget vehetsz rá. Lásd a saját szemeddel...

SZEMLE







RENDSZERES

CD-melléklet



Robbantsd be ehavi ördögi demó-adagodat a 'Station-be, és próbáld ki a cuccosokat, mielőtt még megindulnál a bolt felé

COLIN MCRAE RALLY 2.0 *Játszható*
A valaha készített legjobb rally-játék csak még jobb lett! Kösd be magad, és tépj végig egy-egy kört Colin három új pályáján.

JEDI POWER BATTLES *Játszható*
Fénykardokat előkészíteni... készülj fel a Kereskedelmi Szövetség hajóján való áthatolásra...

N-GEN RACING *Játszható*
Repülőgép-szimulátor vagy versenyjáték? Az *N-Gen Racing* egy kicsit mindkettő. Öt percnyi hamisítatlan robbangatás vár rád

STREET FIGHTER EX 2 PLUS *Játszható*
Irányítsd Sagat-ot és Ryu-t a lenyűgöző Street Fighter sorozat legújabb részének demójában!

HOGS OF WAR *Játszható*
Robbanószerek, poénok, és nyakig felfegyverzett malacok 3D-ben. Mi kellhet még? (a demó készítése során egyetlen állat sem sérült meg)

DESTRUCTION DERBY RAW *Videó*
Nyomd tövig a gázt, és hadd induljon a motorizált mészárlás a *Destruction Derby* sorozat harmadik részével!

MOHO *Videó*
Egy teljesen eszement játék, amely egyszerre platformer, verekedős, és deszkás. Lásd és csodáld...

TOMBI 2 *Videó*
Készülj föl a 2D-s és 3D-s akció bizarr keveredésére a *Tombi2*-ben. Azért csak óvatosan...

RONALDO V-FOOTBALL *Videó*
A futballvilág fiatal királyának show-ja – csak a te kedvedért

IN COLD BLOOD *Videó*
Egy gyors kukkantás az *In Cold Blood*-ra; reméljük, te is legalább olyan elégedett leszel, mint mi...

CHEAT LETÖLTÉSEK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ...
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- DRIVER

MOST LAPOZZ A 101. OLDALRA!

EGY ÓVATOS PILLANTÁST VETÜNK A JÖVŐ NAGY BEFUTÓJÁRA...

AZ ÍTÉLET NAPJA

- Végre tudjuk, mikor lesz PS2 Európában
- A történelem legnagyobb sorbaállása várható
- Más design Európában és Észak-Amerikában
- A PS2 már a jövő szórakozási formája

Amikor már kezdtük azt hinni, hogy mindent tudunk, a Sony még csavar egyet

Nem árt, ha megjegyzed a dátumot: 2000. október 26. Beírhatod a naptáradba, vagy akár visszafelé tetoválhatod a homlokodra, a lényeg, hogy meglegyen valahol. Ekkor ugyanis, ha elmész a legközelebbi boltba, és leperkálod a pénzt a vigyorgó eladónak, akkor hozzájuthatsz a PAL Playstation 2-höz. A Sony vezetői bejelentették az egyidejű kibocsátást Észak-Amerikában és Európában, ami ott 299 dollár, Angliában 299 font, itt nálunk ez nagyjából. 125000 Ft. Kábé 1 millió darabbal indítanak kontinensünkön, amiből úgy 250 000 a jó öreg Szigetországban talál gazdára. További kétmillióra lehet számítani október 26 és 2001. március 31 közt. Elég lesz ez? Nem biztos, ahogy a Sony Los Angeles-i sajtókonferenciáján egyre több döbbenetes részlet elhangzott (ezért az előjegyzés ajánlatos). Jelenleg 270 PS2 játék készül, amiből 50, október és december közt kapható lesz. Kiskereskedői körökben ajánlott fogyasztói árnak a 39.99 fontot tartják, aminek kis hazánkban mindennel együtt 20-22000 forintra gömbölyödne. A Sony amerikai számítógépes játékok részlegének (SCEA) elnöke, Kaz Hirai elmondta, hogy kezdettől fogva „minden fontosabb típus elérhető lesz, legyen az verseny, RPG, küzdő, vagy kaland".

Nem rossz, de van itt még valami. A gép jócskán eltér majd a japán modelltől. Először is itt van a hardware-be épített DVD-lejátszó lehetősége, így nem kell memóriakártyával feltölteni. Ezenkívül a PAL rendszerűek kompatibilisek a 3.5"-os merevlemez meghajtóval és Ethernet átalakítóval.

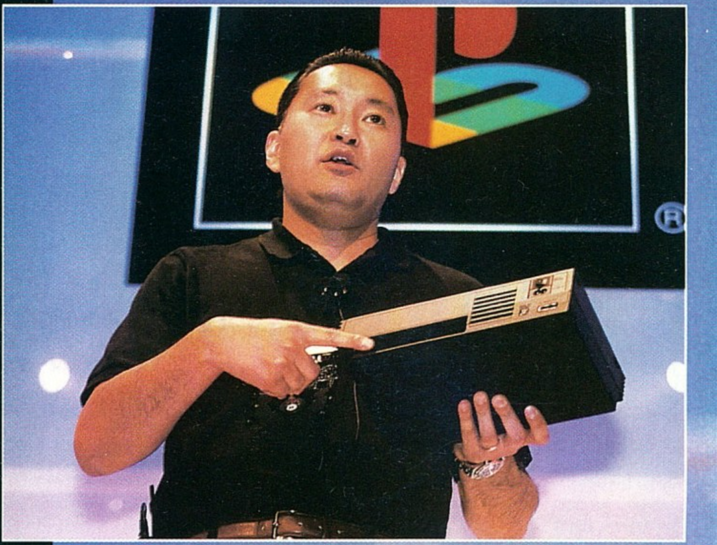
Mért kell ez? Hirai szerint „Ez a kiterjesztési lehetőség a csatolt merevlemez meghajtóval a broadband forradalom kezdetét jelenti. Ezen keresztül a felhasználók élvezhetik a broadband hálózat nyújtotta teljes szórakozást".

Mit is jelent ez? Ahogyan most egy normál analóg modemmel használjátok az Internetet, úgy a PS2 is beköthető megfelelő USB csatlakozóján át egy USB modemmel. Az analóg modemek túl lassú adatáramlást biztosítanak, ami persze csökkenti a szolgáltatás minőségét. A broadband technológiával (ilyen az ADSL és kábelmodemek) sokkal jobb az átviteli sebesség.

Az Internet szakértői arra számítanak, hogy a következő öt-tíz évben a háztartások többségébe eljutva ez a technológia forradalmi változást hozhat. A PS2 ezt a fejlődést aknázza ki Ethernet átalakítójával, amellyel a broadband hálózatra lép, a merevlemez meghajtója pedig megadja a tervezett interaktív működéshez szükséges tárolókapacitást. Phil Harrison, az SCEA kutatás és fejlesztés részlegének elnökhelyettese így világítja meg a lényeget „Mi is ez a PS2 broadband hálózata? Nagyon egyszerűen kifejezve az elektronikus szórakoztatás és kommunikáció új formája a PS2 és a digitális tévé felhasználásával".

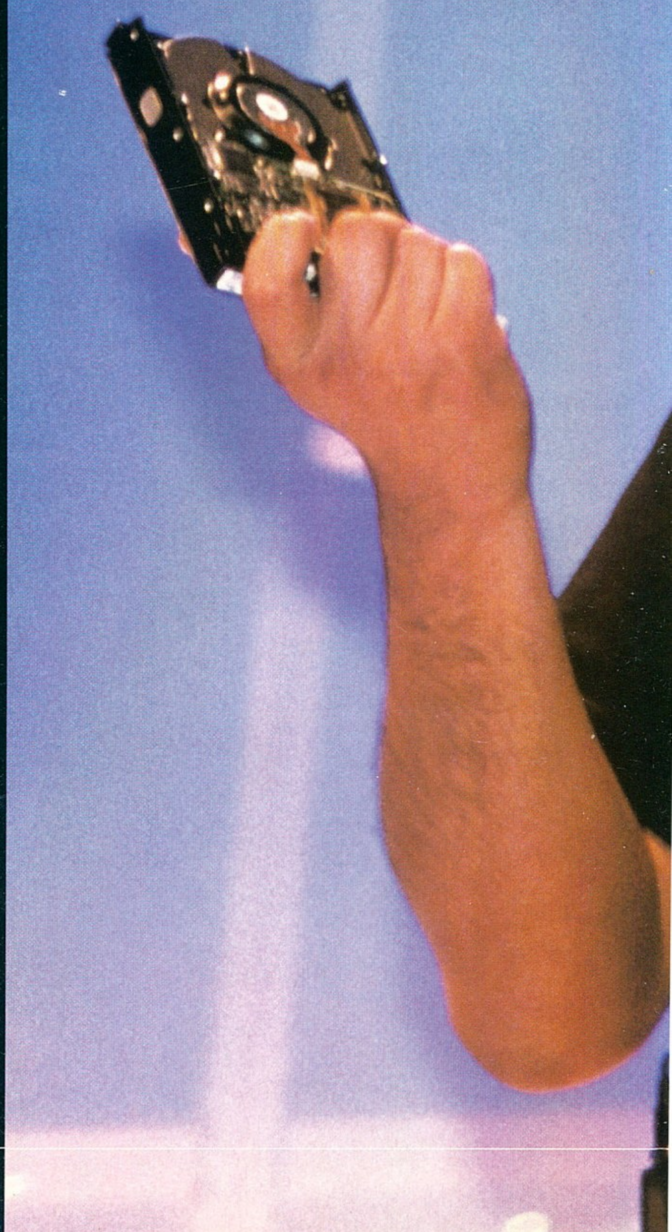
A Sony indít egy Netes szervert, amelyről letölthető a 3000 PS1 játék bármelyike. Na és a PS játékokkal mi lesz? Harrison elmondta, hogy „ugyanaz a helyzet, a tartalmi, demo vagy epizodikus változatokkal, amelyek a broadbanden keresztül fejleszthetők lesznek. Például új autók építhetők a Gran Turismoba, bővíthetők a többszereplős sportjátékok, és új kalandok jönnek be egy RPG-be." Ezt a hálózatot nem egyedül építi a Sony, de biztosra veheted, hogy megtesznek mindent, ami pénzügyileg és szellemileg elképzelhető, hogy a PS2 taroljon ezen a téren. Még néhány év, amíg a technikai lehetőségek realizálódnak, és az is biztos, hogy a meghajtóra és az átalakítóra még 18 hónapot várni kell. De, amikor október 26-án kisétálsz a boltból, kezedben a kisokos kék dobozzal, nyugodt lehetsz, hogy nem egyszerűen egy újabb konzol tulajdonosa lettél. ■

Mark Donald



Kaz Hirai, az SCEA elnöke, kezében egy prototípus amerikai és európai PS2-vel, meg egy utánzat meghajtóval, amely majd jól csúszik a masina hátsójába.

Photos: Gavin Roberts



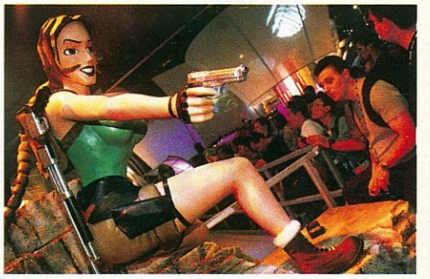


LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL







(fent) Los Angeles napos örömei, az eltűnt Lara, és egy kép a játékról. Igen, igen, az ott Snake...

EBBEN A HÓNAPBAN...

E3 SHOW JELENTÉS

E, MINT ESZMÉLETLENÜL SOK

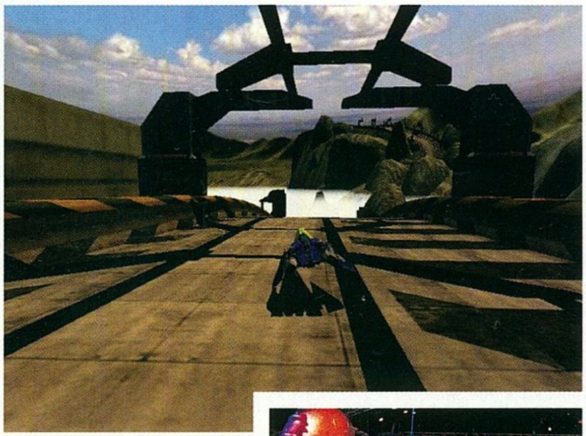
A PS1 ÉS 2 JÁTÉKOK ELÖZÖNLÖTTÉK AZ IDEI E3-AT (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)

A Los Angeles-i Convention Centerben május 11-13-ig tartó idei Electronic Entertainment Expo (Elektronikus Szórakoztatóipari Kiállítás) hatalmas siker volt, és nagy előrelépést jelentett a PlayStation számára. Azután, hogy a Sony bejelentette: 170 játék jelenik meg PlayStation1-re még Karácsony előtt, és hogy a PlayStation2 októberben jelenik meg, az E3 nem tudott hibázni. A PlayStation játékok képezték a több, mint 2400 számítógépes program oroszlánrészét, amik megtöltötték a Convention Centre 190,000 négyzetméterét, és több, mint 50 PS2-es játék került bemutatásra.

A show tulajdonképpen már az előző nap kezdetét vette, egy Sony sajtótájékoztatóval. A Los Angeles Centre Studios egyik vetítőtermében megtartott konferenciát azért tartották, mert világszerte több, mint 72 millió PlayStation-t adtak el, valamint hogy mindenki megtudhassa, amit akart: a PlayStation2 Amerikában és Európában is október 26-án kerül a boltokba, körülbelüli ára 299 angol font lesz. (kb.130000 Ft.). Olvasd el az erről, a Sony szélessávú jövőjéről, és az újraszerkesztett















Az E3 sikerjátékairól az egész Loading-ban olvashattok. Kedvcsinálónak álljon itt néhány fotó (az óramutató járásának megfelelően bal fentről kezdve) - *Final Fantasy IX, WipEout Fusion*, a Fox standja, az *Alone In The Dark IV*, a *The Grinch*, és a Konami show-telephelye

„Egy játék mindenek fölött – ez a *Metal Gear Solid 2.* Semmi sem szárnyalhatta túl a sikerét."

PS2-ről szóló cikket a Jövőképben a 06.oldalon.

A show azonban a játékokról szólt, és egy játék mind közül kiemelkedett – ez volt a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. Hideo Kojima régóta várt játékának kilenc perces előzetese az előző napi premier után megjósolható siker volt (lásd az erről szóló cikket). Az E3 bemutatók délben kezdődtek az első napon, és a Konami stand körüli járdák mindegyikét eltorlaszolta a rajongók tömege, mivel az *MGS2* videót minden órában lejátszották. Sok egyéb PS2-s játék szerepelt még a show-n, de meg sem tudták közelíteni a *MGS2* sikerét.

A lényegesebb PS2 játékok között szerepelt a *TimeSplitters* (egy első személyű lövöldözős játék az ex-Rare-es fejlesztőcsapat, a Free Radical gondozásában), a Sony európai játéklistája (főleg a *WipEout Fusion* és a *F1 2000*), a LucasArts tetszetős külsejű *Star Wars: Starfighter*-e, és legfőképpen az EA Sports lenyűgöző listája, és a *FIFA* és *Madden* PS2 verziói (lásd a 36. oldalon található cikket).

De míg a legtöbb PS2 játék csak videó formában érkezett, az új PS1játékok zöme játszható demóverzióval szerepelt. A legfontosabbak itt következnek: az Activision (még mindig szerepelt a *Tony Hawks 2*, ezenkívül a *Matt Hoffman* és a hihetetlen *Spider-Man*), az Infogrames (egy rakás játék, közöttük például az *Alone In The Dark IV*, a *Vagrant Story*-szerű *Koudelka*, a várva-várt *Driver 2*, és még rengeteg újdonság), a Konami (itt a leglényegesebbek a *The Grinch*, a *The Mummy*, a *Monster Club* voltak, persze itt is láttunk még jónéhány egyéb finomságot), az Eidos (Nick Park *Chicken Run*-ja, a *Fear Effect: Retro Helix*, és persze a szokásos ezernyi más), és a meglepően termékeny Fox Interactive, a *Titon A.E*-vel, a*Buffy The Vampire Slayer*-rel, a *Simpsons Wrestling*-gel, és a gyönyörű *Alien Reconstruction*-nel. Voltak még persze ezeken kívül is említésre méltó PlayStation1 játékok: a Capcom *Dino Crisis 1*-e, az Acclaim régóta halogatott megjelenésű *Vanishing Point*-ja, a THQ *Evil Dead*-je, és az édes ígéret a Square-től: a *Final Fantasy IX.*

Az új játékok mindent elborítottak, mégis sok szempontból hagyományőrző volt az E3: csinos hostesslányok, nagydarab emberek ingyenes cuccokat szedegetve, és a *Tomb Raider V* bejelentése. Lara megjelenik majd az első PlayStation-ön is, de sajnos csak egy feljavított engine-nel, és egy régi pályák kipofozott verzióit tartalmazó bónusz lemezzel. PlayStation2-re Lara a következő év első felében jelenik meg, a Core Design új akció/kalandjának, a *Project Eden*-nek a társaságában.

A show emellett is szolgált megjelenésekkel. Ott volt például Michael Jackson poligonmodellje a *Ready 2 Rumble: Round2*-ben (PS1-re és PS2-re), egy kazalnyi újdonság a Virgin/Interplay/Titus triótól, az EA gyönyörű *eKessen*-jének európai verziója, az *Unreal Tournament*, amely egy kissé még dadogott PS2-n, a *007 Racong* megjelenése, a *Shadowman 2* meg nem jelenése az Acclaim háza táján, két rapper, Coolio és Ice-T, akik szintén bejárták az egész show-t, de néhány különlegességtől eltekintve (Az EA PS2-s *Black And White*-ja, és a bizarr PS2-s játék, az *Ico a Sony*-tól) más nem ragadta meg a figyelmünket. A játékok jók voltak, káprázatosak voltak, de egyik sem érte el a két fő bejelentés sikerét, amelyek olyan nagyok voltak, hogy egy nappal a show előtt történtek. Mi ez? Jövőre négy nap? Neeee....

MG

MARGÓ SZÉLEN

LARA NO.5

A 17 éves yorkshire-i lány, Lucy Clarkston állítólag izgatott. Minden oka megvan rá, mivelhogy ő az új Lara Croft. Első bemutatkozása mindenki kedvenc kökemény régészeként az idén májusi E3 show-n történt, és elkápráztatta a tömegeket Lara-szerű mozgásával. „Nagyszerű munka" – nyilatkozta egy riporternek – „edzhetek mellre és fenékre". Hát nem csodás az élet?



Bringázz a lakásban ***Dave Mirra*-val**

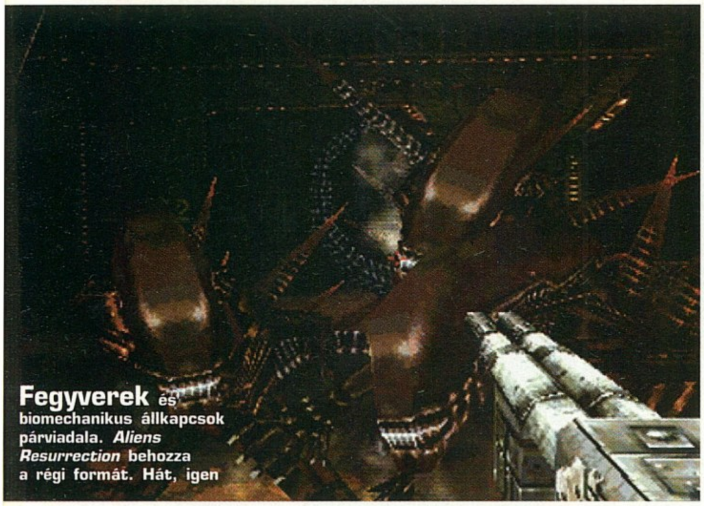
BMXTASY

A freestyle BMX-bajnok, Dave Mirra a nevét adta az Acclaim egyelőre csak *Dave Mirra's FreeStyle BMX* munkacímű játékához. A hátsókertben gyakorolt trükkökkel fogsz kezdeni egy ócska kétkerekűn, de ahogy egyre jobb leszel, benevezhetsz bajnokságokra, új cuccokat, bringákat és egyéb felszereléseket vásárolhatsz, ahogy haladsz előre a ranglistán. Különösen húzós mutatványok várhatók, tehát ne feledd a ragtapaszt sem...

MINDENKI MUPPET-JEI

Breki elfoglalt béka. Tudtad, hogy van egy Robin nevű unokaöccse? A kis béka nem az egyetlen újdonsült szereplő; a Jim Henson Interactive állítólag nagyon izgatott az új *Muppet Monster Adventure*-rel kapcsolatban, mivel a játékban új karakterek egész sora mutatkozik majd be. Egy 3D platformerről van szó, ahol Robin megkísérli megmenteni Brekit és a többi Muppet-et, akik szörnyetegekké változtak. Akkor számukra csak a szokásos hétköznapokról van szó...

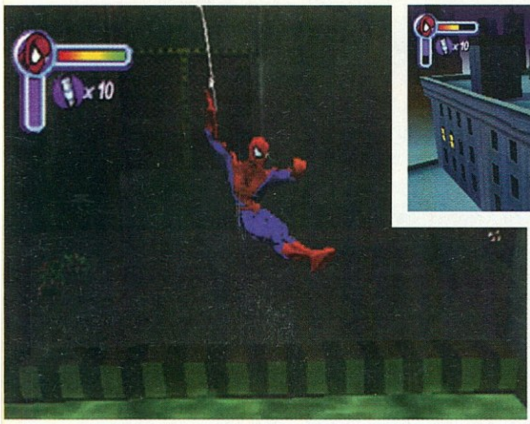




Fegyverek és biomechanikus állkapcsok párviadala. *Aliens Resurrection* behozza a régi formát. Hát, igen



„Az öt játék, amely veszélyezteti közösségi életünket a következő évben...”









Spidey nemcsak lengedezik a szélben, de hálóból labdát sző, kesztyűt, amivel üt és pajzsot, ami mögé bújhat

AZ E3 LEGJOBBJAI

BEST OF SHOW

A PSM MÁR A JÖVŐ JÁTÉKAIT LÁTJA

Lehet, hogy a PS2 már az ajtón kopogtat, de az is biztos, hogy a Sonynál még dolgoznak 170 PS1-es programon, ami jelzi, hogy nincs még teljes korszakváltás. Az E3 kiállítás nagyon élénk mozgást mutatott az új játékok terén.

Ezek az újabb címek minden korábbinál jobban megdobják a PS1-et. Csak nektek kihalásztuk a legcsúcsabbakat az E3 elképesztő kínálatából. Azt az öt játékot, amely a következő évben pusztítja közösségi életünket. Kettőt ebből még inkább kiemelünk. Ha lehet, akkor röviden megállunk, hogy díszszalagot ragasszunk az *Alien Resurrection* és a *Spider-Man* mellkasára.

Alien Resurrection a PC-s *Quake*-hez hasonló első személyű lövöldözés PlayStation-re szabva, amely lenyűgözően jeleníti meg ugyanazt a hatást. Képileg rendesen benne vagy a filmben. Az árnyas, klausztrofóbiás szintek; a hirtelen, sietős alienmozgások, a pulzusgyorsító lépéskövető, a xenomorphok félelmetes ugrálása a plafonról és keresztül a falon. Igazán vadásznak rád, ami jelzi, hogy a fejlesztők tovább tudtak lépni a *Quake* gyenge szögbelövős gyilkolászásától a pánik-horror világ felé. Idegtépő fejlemények várnak rád töksötét terepen, ahol csak lámpák pislákolnak, és folyton paranoia tör rád. Majd rákapcsolsz az őrjöngő roham módra, ahol rovarszerűek támadnak minden irányból, és te golyózáporral teríted le őket.

A *PSM*-nél a legnyerőbb PS1 darab a *Spider-Man*, ami az *Alien Resurrection*-ön is túltesz. Nagyon hatásosan néz ki, találékony ötletekre épül, és tele van akcióval. Haladva a szinteken teljesen felpörget, ahogy behálózod a tetveket és harcolsz a szupergonosz fejek ellen, mindaddig, amíg a kukában végzik a rosszarcúak. A fejlesztőcég, a Neversoft egyszerű anyagból csinált egy igényesen heroikus változatot, ami a képregény stílusát jól adja vissza. Amikor Spidey leugrik a tetőről a gyorsan kibocsátott háló a biztos haláltól menti meg. Az ellenséget a plafonon mászva kerüli el, megteheti, mert - ahogy a *Spider-Man* producere, Kevin Mulhall mondja- „a gonoszok nem néznek felfelé”. A plafon könnyen átjárható számodra, ami nagy előny a földhöz ragadt zsákmány meglepetésszerű letámadásánál. A legjobb az egészben, ahogy a játék variálódik, miközben a sztori halad előre. Egyik percben rendőrségi helikopter jár a nyomodban, féktelen hajszában a tetőkön, máskor meg a képregényből ismert főgonoszok fején törsz el irodai bútorokat.

Még sokat regélhetnénk a két csodás játékról, és fogunk is majd. A következő számot biztos, hogy az *Aliens* uralja. ■

AZ E3 LEGJOBB ÖT PS1 JÁTÉKA

- Spider-Man (Ezen az oldalon)
- Alien Resurrection (Ezen az oldalon)
- Medal of Honour 2 (Lásd Tervezet 018. o.)
- Driver 2 (Lásd Loading 014. o.)
- Front Mission 3 (Lásd Előzetes 092. o.)

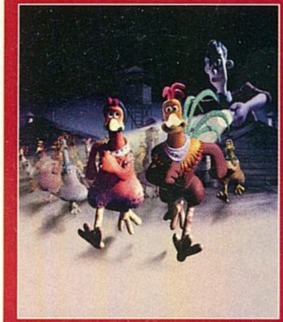
MARGÓ SZÉLEN

HARAPJ A VASAMBA

Az *Activision's Blade*-ben a vérszopók támadnak, s csak egy dolgod van, hogy megállítsd őket. Inkább a Marvel képregényre, mint a Wesley Snipes-filmre épül. A harcművészetek rajzása ez 21 szinten és 34 vámpíron áttépve, ahol az Éjjeli Fenevad (Night Beast) karmaiból kéne kimenteni Füttyöst (Whistler). Éles fegyverben nincs hiány a feladat teljesítéséhez, amit a *Quake II*-t fejlesztő Hammerheadnek köszönhetünk.

HÁPOGÓ POGÓ

Az Ubi Soft összefogott Donald kacsával, így lett a *Quack Attack*. A tollas kis Disney-figura egy szeszélyes bolond, aki igazán megmutatja, ha nem úgy mennek a dolgok, ahogy ő akarja. Szóval, lesz itt Donald-féle toporzékolás, karfonás és hadonászás.



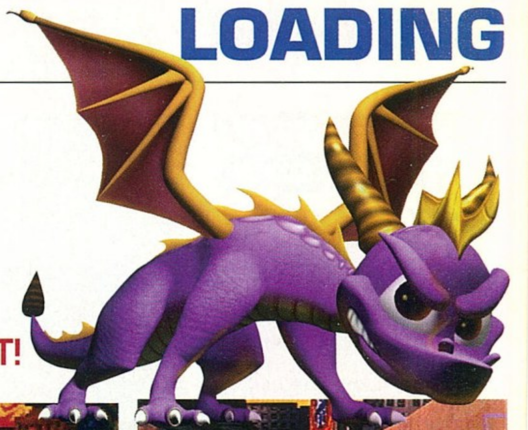
A Chicken Run **áttotyog Playstationre is**

TYÚKÖNTUDAT

Az Eidos megszerezte egy készülő rajzfilm jogait (*Chicken Run*), amit a *Wallace és Gromitot* gyártó Aardman Studios csinál. A film történetét követve az 50-es évek Yorkshire-ében egy csapatnyi csirke öntudatosan lerázza béklyóit. A játék még sehol sincs, de az Eidos biztos sikerre számít.

AZOK AZ ÉVEK

Az EA *Rugby 2001* 20 együttes 600 játékosát vonultatja fel, és azt a harapnivaló oválís labdát persze, mind egyszeri összecsapásokban, mind World Cup Tournament módban. Igazi EA sportstílusban Bill McLaren és a korábbi angol center, Jamie Salmon adja a hangját hozzá. Még sok okos megoldás tűnik fel, például a Cricket World Cup'98-ből ismert Tru-Spin labdajáték, és az egyre jobban sárba merülő játékosok.



FELSOROLÁSOK ÉS SONY TERVEK

(KÖZEL) SZÁZNYOLCVAN!

170 JÁTÉK PLAYSTATION-RE, PLUSZ EGY MÉG KARÁCSONY ELŐTT!

Azok az olvasóink, akik nyugtalankodnak amiatt, hogy a Playstation 2 megjelenésével egyre kevesebb játék fog megjelenni PS1-re, azoknak csak ennyit tanácsolunk: nincs mitől tartaniuk. Az E3-ban lezajlott legfrissebb sajtótájékoztatón a Sony bejelentette hogy jelenleg 170 PS1 játék van fejlesztés alatt, melyeket még karácsony előtt piacra dobnak, ráadásképpen még 100 játék vár a kiadásra a jövő év elejéig.

A Sony-nak esze ágában sem volt megfeledkezni a PS1-ről. A híreket még tovább fokozzák az olyan PS2 telitalálatok megjelentetése, mint a *WipEout Fusion*, az *Evo Rally* és az *F1 2000*. Az SCEE ránk szabadította őszi/téli programlavináját, természetesen PS1-re. Sorrendben a következők...

• *Spyro 3*: Year Of The Dragon

Spyro és segítőkész társa, Sparx harmadszorra is visszatért. Ezen alkalommal a gonosz boszorka ellopott egy nagy halom sárkánytojást a Sárkány Világból, és Spyro-ra hárul a feladat, hogy visszaszerezze őket. Harminc világot kell majd átkutatnunk, nem is beszélve az új mini-játékokról, ahol a kis sárkány megtanulhat bokszolni, gördeszkázni és célbalőni is, emellett újabb járgányokat is kipróbálhatsz, például tankokat, tengeralattjárókat és szélsebes motorcsónakokat. *Spyro 3* idén Novemberre várható.



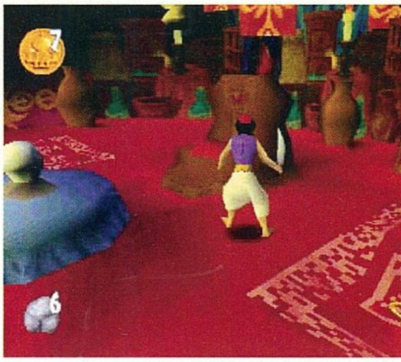
És ti azt hittétek, hogy mindennek vége... a ***This Is Football*** visszatért

• Grind Session

A gördeszka-láz elérte a Playstationt is. Méghozzá nem is akármilyen mértékben, ugyanis a *Grind Session* a Sony legújabb őrült játéka. Félcsövek, rámpák, lerobbant autók és piknikasztalok várnak arra, hogy gördeszkáddal végigcsússz rajtuk, miközben egyre feljebb tornászod magad a Vans: Triple Crown versenyén. A legjobb az, ha egy versenyen sikeresen végrehajtod legeszementebb trükkjeidet, akkor erőfeszítésed biztosítja a helyed egy gördeszkás magazin címlapján. *Tony Hawk* legnagyobb riválisára szeptemberben kell számítanunk.

• This Is Football 2

A Sony legfrissebb fociligás tervezete. A fejlesztést a Sony saját gárdája, a Soho Studios vállalta (akiknek rengeteg munkájuk fekszik a PS2 verzióban). A középpontba a játékosok minél élethűbb mozgása és felépítése került. Az ikon rendszert is a *Total NBA* sorozat már megszokott konfigurációjából emelték ki, ami a passzolást és a kapura rúgást sokkal gördülékenyebbé teszi. Sokkal változatosabb a csapatok osztályozása is, beleértve az első számú British Division-t, még több bajnoki mérkőzést, világbajnokságot, bajnokok ligáját, UEFA kupát, a kölyök kupát, és ha ez még mindig nem elég, akkor a gólkirály trófeájának megszerzése jobb kedvre fog deríteni. Megjelenése decemberre várható.







Aladdin **a távoli kelet csodavilágával kecsegtet, miközben a *Grind Session*,...hát..., mély tisztelettel adózik *Tony Hawk*-nak...**

• Aladdin In Nasira's Revenge

A Disney egy kaland játék munkálataiba kezdett bele, aminek címe: *Aladdin In Nasira's Revenge*. Aladdinnak kell megmentenie Agrabah városát Jaffartól, és gonosz nővérétől, Nasirától. Jaffart fogságba esett az alvilágban, de ha Nasira megszerzi a misztikus kincseket, akkor nyugodt szívvel kifoszthatja az egész várost. A játék tartalmazni fog a rajzfilmből már jól ismert betétdalokat és helyszíneket. Megjelenés októberben.

• Moto Racer World Tour

Szeretnél egy stadionban körbe-körbe száguldozni, miközben sáros ugratók lélegzetelállító magasságokba repítenek? Ha igen, akkor a *Moto Racer World Tour* az, amire vártál. A játék ötvözi a motocrosst és a salakpályaversenyt, nem akármilyen pályákon, mint például a Japán Suzukán és a legendás Isle Of Man TT versenyeken. Van egy freestyle opció is, amikor a városban szaggathatjuk fel az aszfaltot. A bukósisakokat októberig szerezzétek be.

• Crash Bash

A karácsony már egyet jelent Crash-sel. A Naughty Dog (nyakig vannak munkával a PS2-n) ugyanis átpasszolta a játék munkálatait a Eurocom-nak (40 Winks), de így sem lesz télen nyugtunk a hiperaktív Chrash-től. A *Crash Bash* egy arénában zajló többszemélyes verseny játék, ahol nyolc, az előző részekből már jól ismert karakter közül kell kiválasztanunk egyet és több, mint harminc versenyen keresztül kell velük összemérnünk tudásunkat. A játék nagy részét a lovaglás, a versenyautókkal való száguldás és igen, az ugra-bugrálás fogja kitölteni a decemberi megjelenést követően. ■





Motocross **őrület a *Moto Racer*-től, miközben a *Crash Bash* számunkra a végzet**

EZ MÉG NEM MINDEN...

MÉG TÖBB ÚJDONSÁG A SONY-TÓL

Miközben az idén megrendezett E3-mas expón a fent említett programoktól elállt a lélegzetünk, az SCEE boszorkánykonyháján még rengeteg titokban fejlesztés alatt álló játék vár arra, hogy roskadásig töltsék gyűjteményedet.

• *WipEout: Special Edition*
A jövő gyorsasági versenyének aktuális PS1-re készült változata. A klasszikus pályákon való száguldozást (amiket már jól ismerünk az előző két részből) megspékelték a *Wip3out* magas képfelbontású engine-jével. Megjelenés júniusban.



• *TerraconA*
A Picture House űrlény mészároló akció/kaland játéka. Ez izgi lesz. Megjelenés a nyár folyamán.

• *Team Buddies* (balra)
Egy kedves multiplayer játék, a rajzfilmekből ismerős erőszakkal, és felnőttes nyelvezettel. Fiiincsi. Megjelenés a nyár folyamán.

• *Dragon Valour*
Végre! A Namco akció/RPG-je. Egy örök motívum.

• *Vib Ribbon*
Részletek a következő számban! Óóó, igen!

• *Speed Freaks 2*
A gokart mészároló csínytevők visszatérnek szeptemberben.

• *Muppets 2*
Semmi kétség, ez lesz a *Midway's Muppet Monster Adventure* licence, mikor megérkezik szeptemberben.

• *F1 2000*
A játék PS1 verziója fejlesztés alatt PS2-re. A Studio 33-nak köszönhetően októberre várható.

• *Jungle Book Groove Party*

• *Legend of Dragon*
Az FFVIII méltó ellenfele őszre várható.

• *Liberogrande 2*
A Namco kultikus játéka novemberre várható.

• *Adiboo*
A játékkal kapcsolatos híreink egyenlőre még homályosak, de novemberben minden kiderül.

• *C12*
Most ez még szigorúan titkos, de annyit már tudunk, hogy ez egy futurisztikus lövöldözős játék lesz, olyasmi mint az MDK és az ODT.

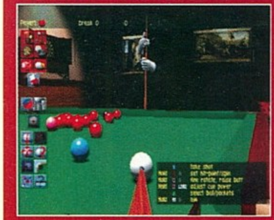
MARGÓ SZÉLEN

RETTEGÉS A HEGYEN

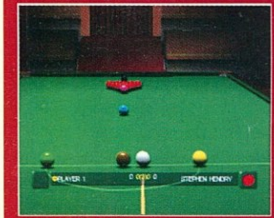
A 6959 láb magas Aconcagua, a legnagyobb hegység Amerikában, és amilyen szerencsés vagy, pont ezen a hegyen ér téged repülőszerencsétlenség. Utastársaid csupa ártatlan (és persze kevésbé ártatlan) emberek. A te feladatod hogy biztonságos helyre vezesd őket, de a legfontosabb, hogy kiderítsd, ki robbantotta fel a repülőgépet. Egy *Resident Evil* stílusú akció játékra számíthatunk, csak a megszokott zombi hordák helyett, dél-amerikai terroristákkal kell felvennünk a harcot. Az SCEi csapata figyelemmel kíséri a régóta várt európai megjelenést.

ÚJRA KAIN BŐRÉBEN

Az Eidos megerősítette a hírt, miszerint a *Legacy of Kain: Soul Reaver II.*-t Playstation 2-re adják ki, az eredeti Playstation 1-es megjelenéstől eltérően. Az újra feltámadt Dr. Lélek Szívó nem más, mint Raziel, aki különböző idősíkokon keresztül tud visszajutni Kain idejébe, ahol közeli vámpír rokonaival kell véres csatákat vívnia, sőt, magával a Nagy Emberrel is, persze csak ha Raziel meg tudja találni. Újabb kellemetlenségek várnak a sötét házigazdára, például emberek, vámpír vadászok és dimenziók között ugráló démonok.



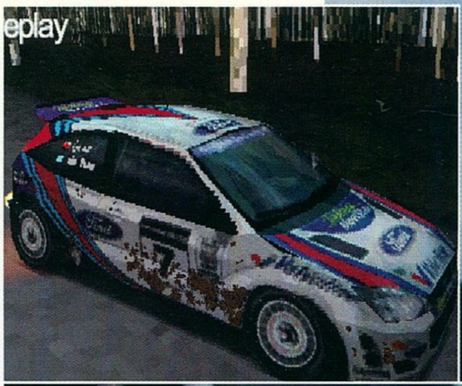
Ez a *Jimmy* *White's 2:Cueball*, miközben...



Ez pedig a *World Championship Snooker*. Tisztességes.

A BOCSÁNATKÉRÉS IDEJE

Végezetül, elnézést kérünk a Virgin Interactive-tól és a Codemasters-től, mivel rossz képeket közöltünk a *Championship Snooker*-ről, amivel *Jimmy White* interjúját illusztráltuk a múlt havi számunkban. Természetesen a Whirlwind saját játékáról, a *Jimmy White's 2: Cueball*-ról kellett volna képeket közölnünk, ahogy terveztük. A tettest elküldtük egy melegebb éghajlatú helyre...







Colin McRae bevallása szerint, azért vezet csak autókat, mert apja nem mert szembeszegülni Colin anyjával, akinek szilárd meggyőződése volt arról hogy a fiacskája nem motorozhat. Nyuszi.

ÜNNEPÉLYES INTERJÚ

COLIN MCRAE

A *PSM*-ET ELVISZI EGY KÖRRE COLIN A KÜLVÁROSBAN

Még 1998-ban, egy átalakított pajtában, fiatal srácok várták hogy találkozhassanak az autósvilág legendájával. Egy csodálatos rally játék munkálataihoz szüksége volt a Codemasters-nek egy igazi szakértő tanácsára. Meg is találták azt, akit kerestek, mégpedig hozzá Colin McRae és másodpilótája, Nicky Grist személyében. Kis idővel a második találkozás előtt már bebizonyosodott, hogy ők azok, akiket idáig kerestek.

PSM: Mennyire vontak be téged és Nicky-t a Colin McRae 2.0 készítésébe?

Colin: Elsősorban a kocsikra összpontosítottunk. Azt akartuk, hogy olyan valósághű legyen, amennyire csak lehet. Alapjában véve tökéletesítettük mindazt, amit az előző részben csináltunk. Nicky rengeteg munkát fektetett a pályák részletességére és az utak kidolgozására.

PSM: Büszkébb vagy erre a részre? Látod azt a javulást, ami a fejlesztőknek köszönhető?

Colin: Feltétlenül! Én is játszottam vele, és látni azt a fejlődést, ami megkülönbözteti az elődjétől. Nagyon jól összeforrt a csapat, amivel Nicky együtt dolgozott. Komplex rendszere van az iránymutató jegyzeteknek, hasonlít ahhoz, mint amit mi is használunk. Nyilvánvalóan nem olyan részletes, ha az lenne, akkor sosem tudnád követni. De van benne egy arcade rész, ami csak egy kicsit különbözik.

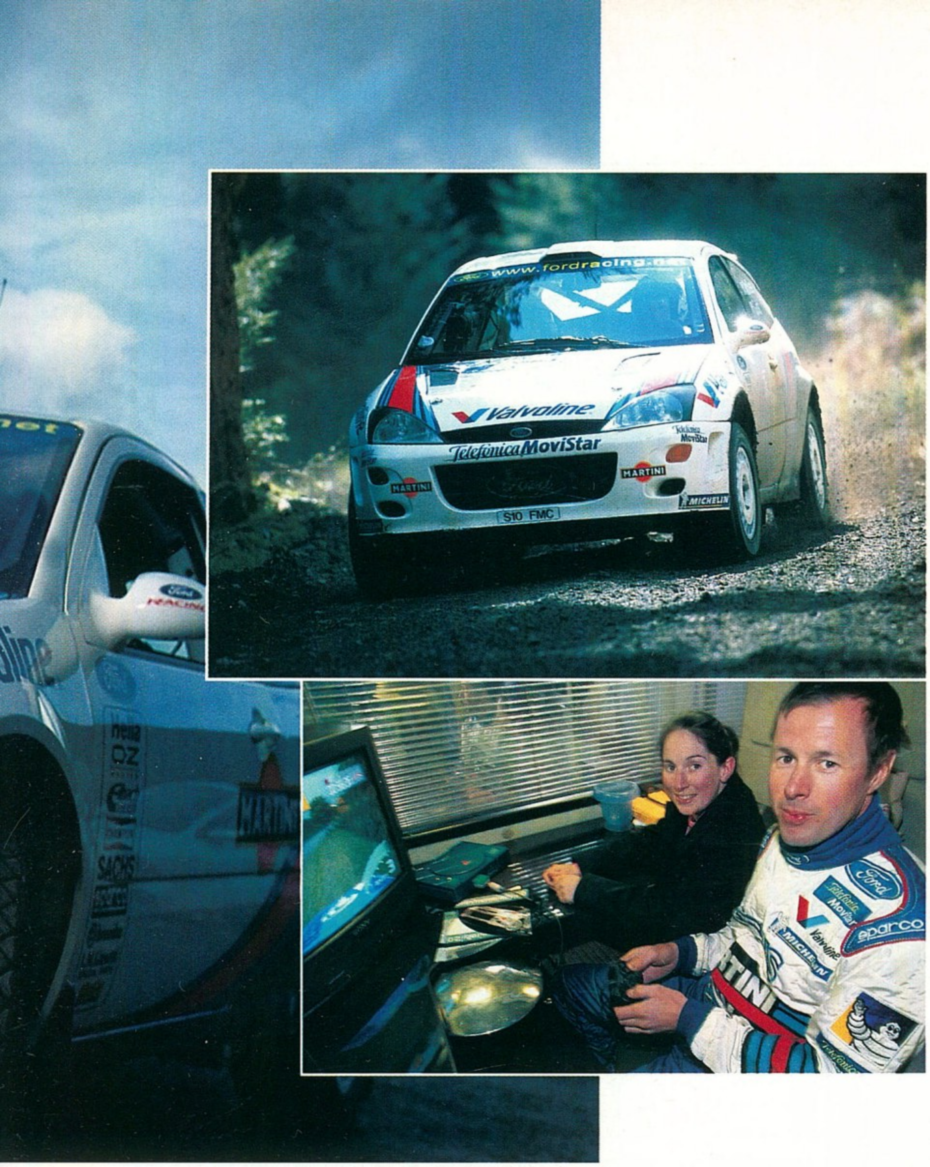
PSM: Amikor játszol és hallod Nicky hangját, nincs az az érzésed, hogy tényleg egy kocsiban ülsz? Figyelsz arra, amit mond?

Colin: Nagyon hasonló. Kétségtelenül vannak olyan pályák, amiket ismerek, és akkor nem szoktam rá figyelni. De olyan pályáknál, amiket még nem ismerek, már hallgatnom kell rá.

PSM: Szerinted segíteni fog a pilótáknak és a segédpilótáknak a játék abban, hogy megtanulják a pályákat?

Colin: Nem, ez túl bonyolult. Ez nem egy olyan verseny, ahol pontosan meg tudod határozni, hogy hány fokos egy kanyar. A rallyknél ezt nem tudod megcsinálni, mert az útvonalak évről-évre változnak. Túl nagy a forgalom rajtuk, ráadásul az erdő sűrű növényzete sokszor eltakarja az utat. Ebből a szemszögből nincs túl nagy eltérés. Az egyetlen dolog, ami segít, az a verseny átfogó elrendezése.

> **„Nicky sok újdonságot épített bele az irányjegyzékbe... Rengeteg munkája van benne."**





Horvát Henrik, a PSM főszerkesztő helyettese visszatekint a napokban befejeződött EB-re.

LOADING

SZÓCSŐ

JÁTSZD LE SAJÁT BAJNOKSÁGOD... SZURKOLJ ÉS JÁTSSZ!

Befejeződött a kontinensen a foci-őrület. Mindenki a TV előtt ült, kortyolgatta a hideg sörét, és szurkolt. Mert valakinek szurkolnod kellett! A latinos portugáloknak, spanyoloknak vagy a gépies németeknek, netán a mégsem olyan hűvös skandinávoknak? Persze ott voltak a mindenkinek szimpatikus angolok, (na nem a randalírozókra gondolok) a világbajnok franciák és a házigazdák Szurkolj!

Az Electronic Arts is jól megtervezetten, időben dobta piacra az *Euro 2000* játékát. Így ha kedvenceid elbuktak a csoportmeccseken, rád hárul a feladat, hogy javítsd a hibáikat. Amennyiben a csapatod hozta kitűnő formáját, éld át újra az extázis pillanatait. Rúgj gólt Zahovic-csal, szerelj Campbellel, vagy lepkézz De Wilde-vel...

A rengeteg foci játék közül nehéz választani, mindegyiknek van előnye és hátránya. Mégis a három meghatározó a *FIFA 2000*, az *EURO 2000*, és az *UEFA Champions League*. Grafikailag, és játszhatóságra is. Természetesen, aki a háttér információkra kíváncsi, vagy üzletelni, taktikázni akar, annak a *Premier Manager 2000*, az *ISS Pro Evolution*, és az LMA Manager a nyerő. A kínálat óriási, választani viszont nehéz.

Játszani viszont többjátékos módban az igazi. Mikor megy a szöveg egymás között („Na ezt szed ki" vagy „Nézz a táblára apukám"), az semmivel sem összehasonlítható hangulatot teremt. Cselezz, szövegelj, védekezz és... „Szurkolj, ne háborúzz!"

Amennyiben ez sem elégíti ki a „sportolási kedvet", szerezz aranyérmet az olimpián a *Sydney 2000*-el! ■

Horvát Henrik

Az iránymutató jegyzetek és az autó is variálható.

PSM: Van kedvenc pályád a játékban vagy a valóságban?

Colin: Igen, Svédország a kedvencem. A hó olyan élményt nyújt, mintha lebegne az autó. Nincs 100%-os tapadás a kerék és az út között, de mégsem esik ki az irányítás a kezeid közül. Ez azt jelenti, hogy már jóval a kanyarok előtt kell bevetned a manővereidet. Az autó kezelése ezt nagyon valósághűen adja vissza. Ez olyasmi, amivel többet szeretnék foglalkozni. Talán majd ha nyugdíjas leszek, akkor majd a motorokra is több időt fogok szentelni.

PSM: Szenvedélyesen szereted a motorozást. Miért gondolod azt, hogy ha abbahagyod az autóversenyzést akkor motorozni fogsz?

„Ez nem arról szól, hogy látok embereket játszani vele, de a srácok így ismernek meg."

Colin: Azt hiszem, ez azért van, mert meglehetősen veszélyes, és mert nem kaptam meg a kellő támogatást az anyámtól. Hogy is mondjam... az apám sosem pártolta ezt az ötletet, mert az anyám mindig megfélemlítette.

PSM: Milyen érzés hogy van egy saját játékod, és tudod hogy rengeteg ember játszik vele?



Colin: Ez egy különös dolog. Nem vagy vele közvetlen, szoros kapcsolatban. Ez nem arról szól, hogy látok embereket játszani vele, de a srácok így ismernek meg.

PSM: Ezek a játékok szerinted jót tesznek a sportnak?

Colin: Úgy gondolom, hogy ez vonzza a fiatalabb korosztályt, akik másképp nem ismernék meg a rally világát. Szemmel láthatóan érdekli őket a játék, és remélem hogy ezek után figyelemmel kísérik majd a tv közvetítéseket, vagy olvasni fogják a magazinokat. Ez csakis jó irányba befolyásolhatja a sport jövőjét. **CC** ■

FILMRE VELE!

DR.HOLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

9. Micro Machines

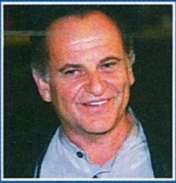
„A világ kicsi, a tét nagy"
Rendezte: John Lasseter (*Toy Story*)

A CSELEKMÉNY:
A jövőben járunk. Az enyhén őrült Dr. Csökkent tökéletesítette a miniatürizálás technológiáját (tisztára, mint a *Vérbeli Hajszá*-ban). Ő egyébként még a Mikrobajnokság szervezője is, ami egy évente megrendezendő mulatságos szórakoztató (a nézőknek) / „büntető" (a résztvevőknek) show, ahol kiválasztanak öt notórius gyorshajtót a jelentkezők közül, és lekicsinyítik őket, hogy aztán hétköznapi háztartási eszközök között versenyezzenek miniatűr autóikban. A résztvevők kiválaszthatják, melyik, különleges képességekkel bíró autóval kívánnak beszállni a versenybe, ahol megmérkőzhetnek egymással, és Csökkent saját mini-robotsofőrével, Alan Titannal. De vajon tényleg csak szórakozás az egész, vagy van a dolognak egy sötét oldala is? Nos...

A LÉNYEG:
A *Days Of Thunder* és a *Tron* keresztezése. Meg még egy kis *Flúgos futamé*...

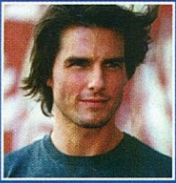
SZABAD UTAT NEKI, VAGY A POKOLBA VELE?
Tudod – a gyerekek szeretnék. Fanyaloghatsz, sőt, még azt is mondhatod, hogy az ötlet elég bugyuta, de gondolj csak a *Z a hangya*, az *Egy bogár élete*, vagy akár a *ToyStory* című remekművekre. Vagy talán a *Hihetetlen Zsugorodó Ember*-re? Szép, hatalmas méretű környezet, egy csomó speciális effektus, megszerzünk néhány nagy nevet... jól van, jól van, akkor legalább egy rajzfilm sorozat lehetne belőle... AL ■

SZEREPOSZTÁS


▲ Dr. Csökkent – Joe Pesci


▲ Az őrült doktor Gonosz Versenyzője – Antonio Banderas


▲ Versenyző – Woody Allen


▲ Versenyző – Tom Cruise


▲ Versenyző – Gary Coleman from *Different Strokes*

Photography: AllStar






Veszett autós üldözések, egy őrült tudós, aki zseniális találmányait gonosz célokra használja fel, és persze Gary Coleman. Nem rossz...

DRIVER2 INFO

NESZE NEKTEK, ZSARUK

A *DRIVER2* ÚJRA FELPÖRGETI A MOTORT

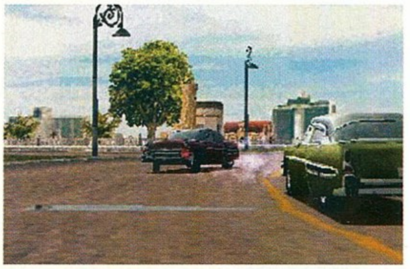
Boldogan jelentjük, hogy a *Driver2* viharsebesen közeledik, mióta utoljára láttuk. A stílus még szerencsére a régi, de az újdonságokból ítélve nem csak egy feltupírozott *Driver*-rel állunk szemben...

A *PSM* volt oly szerencsés, hogy mehetett egy városnéző kört a havannai (Kuba) pályán; megdöbbentő volt a különbség az előzőkhöz képest a kanyargós utak miatt. Nem mintha feltűnt volna a hiányuk a *Driver1*-ben, de most a *Driver2*-ben a sikátorok szűken kanyarognak, és az autóút a városon kívül átadja a helyét az autópályáknak, ami kellemes változatosságot teremt. Hogy mi mást rögzített kiválóan képzett szemünk? A forgalom sokkal sűrűbbé vált, ennek eredményeképpen megérkezett az autós üldözésekből jól ismert vad kanyargás is.

De mi a helyzet az autókkal? Mikor legutóbb találkoztunk, a *D2* autói csupasz drótvázak voltak. Most a poligonok száma 30%-kal több, mint az első részben, és ezáltal elég csinosak. Mivel Tanner most már kiszállhat, végigbarangolhattuk a várost, autóbuszokat, mentőket, Chevrolette-eket, Cadillac-eket, limuzinokat meglovasítva. Nagyszerű érzés volt.

A Reflections főnöke, Martin Edmondson elárulta, hogy új minijátékok várhatók, amelyeket a méltán dicsért osztott képernyős kétjátékos módban játszhatsz; campaign módon kívül minden rendelkezésedre áll majd itt. Hogy még többet megtudhass a küldetésekről, a cselekményről és a szereplőkről, lapozd fel a *PSM9*-et, és persze figyeld a következő *PSM*-eket is (például a jövő havi számban leközlendő teljes *Driver2* előzetest) az idén novemberre tervezett megjelenés előtt. ■


Az autók 30%-kal több po gonból állnak, mint az előző részben, és igen csak mutatósak lettek. És ha még ez sem vol elég, KI LEHET SZÁLLNI A KOCSIBÓL!




Kanyarodás közben: a *Driver2*-ben a kanyarok le vannak kerekítve, a sikátorok szűkek és tekergősek, és el lehet hagyni a várost az autópályán. Hmmm... kocasofőrök előnyben?

DZSUNGEL KÖNYVE - JÁTÉK

OLYAN LENNÉK, MINT TE, Ó, IGEN...

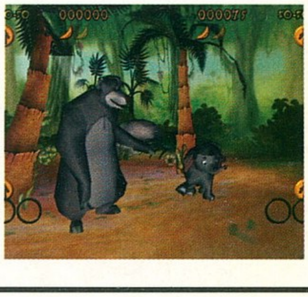
A *JUNGLE BOOK GROOVE PARTY* TÁNCSZŐNYEG-KONTOLLERREL JELENIK MEG

Maugli és Balu már igyekeznek a PlayStation-ös megjelenés felé, egy új táncjátékban, amelynek címe *Jungle Book Groove Party*. A SCEE által kiadandó, de az UbiSoft fejlesztésében készülő játékhoz még egy szintén Ubi-Soft fejlesztésű táncszőnyeg is jár, az első, ami Európában is megjelenik.

A Disney klasszikus, 1967-ben készült filmjének történetét követő játék egy kilenc szakaszon keresztül tartó utazás az Emberek Falvába. A filmben szereplő összes karakter megtalálható a játékban, köztük Bagira, a fekete párduc, Balu, mindenki kedvenc medvéje, és persze a híres Shir Khan.

A szőnyegnek köszönhetően, ami egyébként hasonló a *Dance Dance Revolution* kontrolleréhez, gyakorlatilag Mauglival együtt táncolhatsz a filmben található dalokra – nos, akkor várhatólag egy dzsungeles *Bust-A-Groove*-hoz lesz szerencsénk... Négy játékmód áll majd a rendelkezésedre, köztük egy Gyakorló, egy Egyjátékos és egy Kétjátékos mód, ahol két szőnyeget is ráakaszthatsz a PlayStation-re, hogy aztán egy cimboráddal mérkőzhess meg; az utolsó módban pedig lehetőséged nyílik megtanulni a szövegeket.

A *Jungle Book Groove Party* előreláthatólag novemberben jelenik meg. ■




Egy fergeteges hangulatú party a dzsungelben – resident DJ: DJMaugli, sztárvendég a kövér rapper, MC Balu...

ÚJ DUKE NUKEM JÁTÉK

NUKLEÁRIS KATASZTRÓFA KÉSZÜLŐBEN

AZ ÉKESSZÓLÓ MR. NUKEM VISSZATÉRT – KÖSZÖNTSÜK NAGY TAPSSAL



Üres szájalás vagy kőkemény macho szöveg? Bármit is gondolsz Duke szövegéről, a legenda újra várható PlayStation-re az Infogrames *Planet Of The Babes*-ében, ahol hősünk feladata nem kisebb, mint az emberiség női felének megmentése. Hoppá...

Az nSpace fejlesztésében készülő játékban Duke-ot megkeresi az Egyesült Női Ellenállás a távoli jövőből, hogy segítséget kérjen tőle. Természetesen Duke máris készen áll, hogy plazmalövedékek tömegét pumpálja az idegen hordákba. A játék a *Duke Nukem 3D*-hez hasonlóan első személyű lövöldözős lesz, de a szánalmas pixeleket finom poligonokváltották fel. A rajongók örömmel veszik majd, hogy az előző részekből ismerős Disznózsaruk szintén szerepelnek majd, mellettük pedig ott sorakozik egy csapatnyi mutáns gorilla, csimpánz, és orangután, hogy a környezet kellően barátságos legyen.

Az arzenál várhatóan a szokásos lesz, néhány újítással, mint például a lángszóró vagy az arany Desert Eagle. Emellett még egy új egészség-rendszert is kifejlesztettek, ahol Dukje aszerint kap vagy veszít az erejéből, hogy miként cselekszik. Csak képzeld el: „Helló, szivi, gyakran jársz ide?" – WHAMMM! Ez legalább ötven százalékos veszteség volt...

Az nSpace volt felelős Duke legutóbbi kalandjáért, a *Time To Kill*-ért is *(PSM ÉRTÉKELÉS: 9/10)*, úgyhogy kellemes lesz a végeredmény. A *Planet Of The Babes* szeptemberben jelenik majd meg, addig is várható egy mindent bemutató előzetes. ■

> **„Duke készen áll, hogy plazmalövedékek tömegét pumpálja az idegen hordákba"**



„Szóval kiöntötted a sörömet?" – Duke és legendás fegyvere, az arany *Desert Eagle*









A főnökök elég nagyok a Cicababák bolygóján, úgyhogy bölcsebb, ha nem pazarolod el a lőszeredet egyből a kisebb ellenségekre.

ÚJRATERVEZETT PLAYSTATION – PSONE

DRÁGÁM, A PLAYSTATION ÖSSZEMENT!

A SONY ÁTALAKÍTJA A PLAYSTATION-T?

Lehet, hogy a PlayStation komoly átalakításon esik át még az év vége előtt. Pletykák röppentek fel arról, hogy akár a negyedére is csökkenhet a mérete...

A PlayStation belsejében számos átalakítást végeztek az elmúlt öt évben, de a megjelenésén még sohasem változtattak. Most, hogy a technológia már olyan szintre jutott, hogy a PlayStation elférne a PlayStation2-ben az áramkörök mellett, azt lehetne mondani, hogy az eredeti gép mérete csökkenhetne egy kicsit. Itt az idő a miniatűr PSX-re? Igen. Egy ideje már terjednek szóbeszédek arról, hogy a Sony a PlayStationt sokkal kompaktabbá kívánja tenni, és rebesgetik azt is, hogy a mérete körülbelül a jelenlegi negyedére csökken – fele olyan mély és széles lesz. Egy képet már tudunk mutatni, a mobiltelefonnal összekötött PSOne-ról. Az új modell két változatban készül – ha minden igaz – az egyik beépített képernyővel lesz kapható, az ára állítólag változatlan.

Amit már most tudni lehet és érdemes ay új konzolról, elolvashatod a PS KISLEXIKONBAN, a 40. oldalon. ■

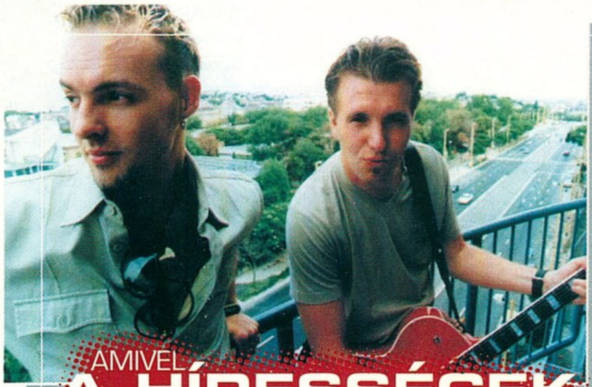


Frissen érkezett a fotó, amin a mobiltelefonnal összekötött *PSOne* látható. Kicsi és aranyos.

PSM CHARTS

MURÁNYI MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

#	Játék	Kiadó
1.	WWF Smackdown	THQ
2.	Euro 2000	EA
3.	Star Wars: Jedi Power Battles	LucasArts
4.	Syphon Filter 2.	Sony
5.	MedaL of Honour	EA
6.	Medievil 2	Sony / Platinum
7.	F1 2000	EA Sports
8.	Gran Turismo 2	Sony
9.	Premier Manager 2000	Infogrames
10.	James Bond: TND	EA
11.	Resident Evil: Survivor	Eidos
12.	Theme Park World	EAi
13.	ResidentEvil 3	Eidos
14.	Toy Story 2	Activision
15.	Rugrats Studio Tour	THQ
16.	Micro Maniacs	Codemasters
17.	FIFA 2000	EA
18.	ISS Pro Evolution	Konami
19.	Star Wars Episode I: The Phantom Menace	LucasArts
20.	Tomb Raider 3 Platinum	Eidos
21.	International Track and Field 2	Konami
22.	Metal Gear Solid	Konami
23.	UEFA Champions League 2000	Eidos
24.	Colin McRae Rally	Codemasters / Platinum
25.	Tekken 3	Sony
26.	The Sims	EA
27.	Crash Bandicoot 2	Sony
28.	Quake II.	Activision
29.	Forma One '99 World Grand Prix	Eidos
30.	Rayman	UbiSoft
31.	Hell Night	Konami
32.	Toca Touring Car Championship	Platinum
33.	V-Rally 2	Infogrames
34.	Tenchu Stalth Assasins	Activision
35.	Jimmy White's 2: Cueball	Virgin
36.	The Lost World: Jurassic Park	Sony / Platinum
37.	Tarzan	Sony
38.	BriaCrash Bandicoot 3	Sony
39.	Croc: Legend of the Gobbos	EA/Platinum
40.	Fighting Force 2.	CORE



AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Roy & Ádám
Ez a lista az Ádám és 4 éves fia, Dáni kedvenceit tartalmazza.

1. **MEDIEVIL**
   Jó kis akció játék, Csontváz lovagi ruhában, hibátlan...
2. **TEKKEN 3**
   Fiam kedvenc verekedős játéka, persze állandóan elver. ha egymás ellen játszunk.
3. **TOMB RAIDER 4.**
   A korábbi részeket nem ismerjük, de ez igazán profi.
4. **STAR WARS EPISODE I.:JEDI POWER BATTLES**
   Pár napja szereztem be, igazából most ismerkedünk vele.
5. **JURASSIC PARK**
   Már nem egy mai darab, de amihez Spilberg hozzányúl...

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

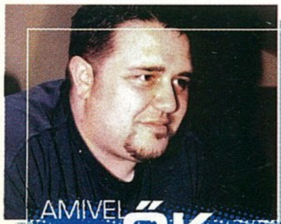
Erre a címre küldjétek a leveleket: Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Török Albert a *PSM* autóverseny szakértője

1. Gran Turismo 2
2. F1 2000
3. TOCA2
4. Colin McRae Rally
5. F1 '98



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Haydn Dalton a Warthog-ból jelenleg a *Star Trek: Invasion*-on dolgozik

1. *TEKKEN 3*
2. *GRAN TURISMO*
3. *SOUL BLADE*
4. *SPYRO THE DRAGON*
5. *METAL GEAR SOLID*



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Bozsik Péter, Kereki

1. Toca2
2. Tekken 3
3. GTA2
4. Resident Evil 3
5. Action Man Mission Xtreme

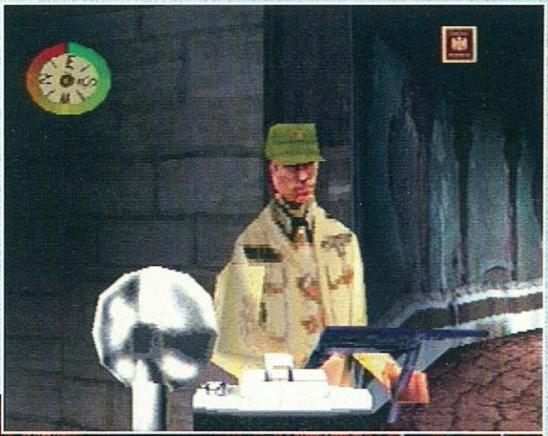
NÉV:

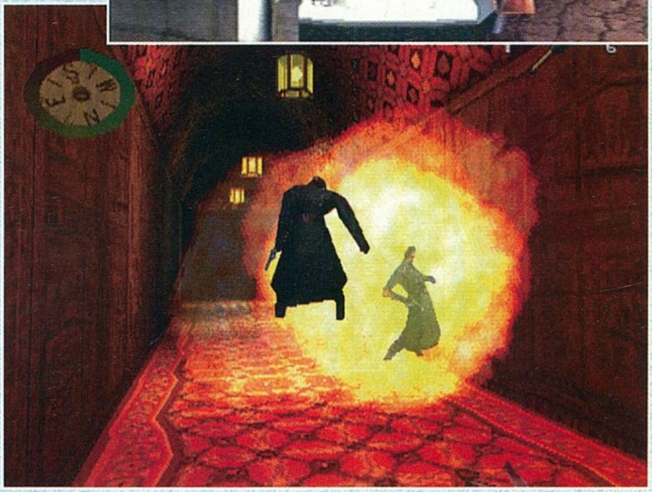
MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND

SZÉLJEGYZET:

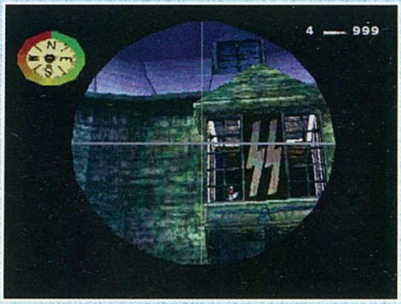
CSAK HÉT HÓNAP TELT EL, DE A *MEDAL OF HONOUR* FOLYTATÁSA MÁRIS ÍGÉRETESNEK TŰNIK...

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Első személyű lövöldözős
KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	Dreamworks
MEGJELENÉS:	Október
LEMEZINFÓ:	
KARAKTER-DESIGN:	
ÁLLAPOT:	90%





Az új, nagy tűzerejű fegyverekkel gyerekjáték lesz a náci csapatok likvidálása



Újra itt az orvlövész-puska. Bukj le!

A Dreamworks Interactive nem elégedett meg azzal, hogy elkészítette számunkra a PlayStation egyik legjobb lövöldözős játékát, már fejleszti is a második részt. A *Medal Of Honour Underground*, amely az eredeti program erősségeire épül, nevéhez méltóan még több titkot rejt.

A nézőpont, amelyből az eseményeket szemlélhetjük, ismerős lehet az eredeti játék rajongói számára. Lynn Henson, az *Underground* főtervezője nyilatkozik a *PSM*-nek: „Az *Underground* főszereplője az a Manon, aki Jimmy Patterson kémfőnöke volt az első játékban. A főhős a francia ellenállók között kezdi karrierjét, majd a Stratégiai Szolgálatok Irodájához (Office Of Strategic Services) kerül, de álcázás módban (Disguise Mode) fényképészként tetszeleg."

Természetesen az *Underground* lopakodó jellege nem zárja ki a korábban megszokott lövöldözések és náci-irtások élvezetét sem. Több fegyver és több interaktív környezet jelenik meg az új játékban. „Ugyanazokkal az alakokkal (náci katonákkal) küzdünk meg az *Undergroundban* is, de ezúttal többféle felszerelést zsákmányolhatunk tőlük." Milyen felszerelést? Lynn folytatja: „Az ellenségnek tankjai, hernyótalpas járművei és motorkerékpárjai is vannak" Hogy ezeket a járműveket is használhatjuk-e, az ezen a ponton még kérdéses, de az már most biztos, hogy a fegyvereket bevethetjük majd (egykori) tulajdonosaik ellen. Szegények.

Sok más érdekes elemet is beépítettek, például vannak olyan tárgyak, amelyek az ellenséges katona fejére esve sérülést okoznak (azért ezek hatékonyabbak, mint az ajtó tetejére helyezett vödör víz). Lynn nagyon izgatott: „a katonáknak sokszor társuk is lesz; ezeket még mindig hangoljuk, de az eddigi eredmények biztatóak." Lynn a *Half Life* című PC sikert említi meg,

HÁBORÚZNI HULLAJÓ?

Néhány szempontból minden bizonnyal. A valóságban csúnya dolog a gyilkolászás, de a filmek világa egészen más. Lynn Henson az *Undergroundra* leginkább hatással lévő filmként a *Guns Of Navarone*-t és a *Das Bootot* említi. A *Medal Of Honour* eredeti, klasszikus zenéje sem volt utolsó, de az *Underground* talán még jobb lesz a hangulat szempontjából. Lynn elárul egy-két dolgot a játékban használt hangokról: „Az *Undergroundban* ugyanazok a díjnyertes hangok várhatók, és új, legalább olyan remek zene is. Mindent, ami bejött, átveszünk az első játékból és a lehető legmagasabb szintre emeljük."



A *Guns* of *Navarone* az *Underground* egyik fő ihletése volt

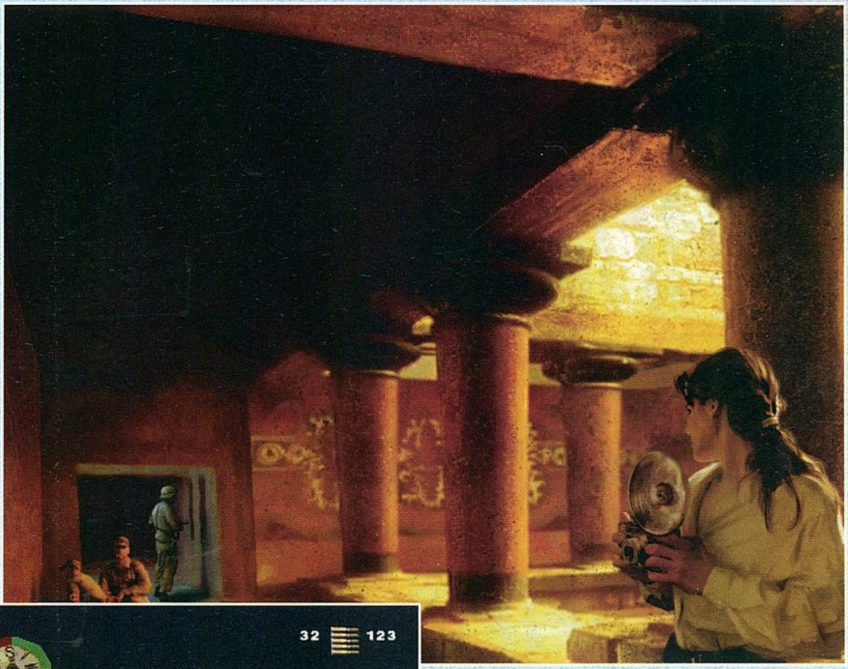
IDÉZET: **„Nagyon jól fog kinézni, ahogy távol tartjuk a náci hordákat, amíg társunk a**

Photography: Kobal Collection





Mindig jó látni olyan ellenfelet, aki egyenesen a fejünk fölé céloz



amelyben remekül használták fel a katonák tár-ait. Mivel ez a játék igen sok hatást gyakorolt az újdonság készítőire, talán nem csoda, hogy az egyik legjobban sikerült elemét átveszik. „Na-gyon jól fog kinézni, ahogy távol tartjuk a náci hordákat, amíg társunk a zárral babrál" – teszi hozzá Lynn. A *PSM* pedig csak helyeselhet.

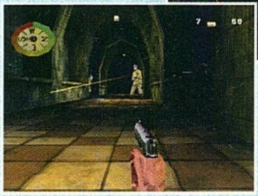
Az *Underground* pályáin jobban fog dominálni a világjáró jelleg, mint elődjében. „Többféle helyszínünk lesz, Marokkótól Olaszországon és Görögországon át az elmaradhatatlan francia és német helyszínekig" – mondja Lynn. Itt kell megemlítenünk egy másik kritikát is, amellyel a *Medal Of Honourt* illették – egyesek szerint túl sötét volt a színezete. „Dolgozunk rajta, hogy világosabbak legyenek a helyszínek; több lesz a nappali, kék ég alatt játszódó küldetés, s ezek helyszínéül (épp a sötétség elkerülése végett) többek között Görögországot és Dél-Afrikát jelöltük ki".

Úgy tűnik, a fejlesztőcsapat fő célja az, hogy olyan legalább olyan élményt adjon, mint az első játék, de még több variációs lehetőséggel. A játék jelenleg 24 önálló szintből áll, amelyek körülbelül akkorák, mint az előző részben. A Dreamworks munkamorálja – úgy látszik – re-nek: „Mindig van lehetőség továbbfejlődésre! Akár még egy évet is tölthettünk volna a *Medal Of Honour* további feljavításával, még több szint hozzáadásával." Az idő azonban a fejlesztők végzete. „Az ütemtervünk kezdettől fogva szoros volt, de nálunk mindenki belead apait-anyait, hogy a lehető legjobb játékot adhassuk ki a kezeink közül." Elnézegetve a már elkészült ... átványelemek minőségét, az előbbi állítás nem is lehet kérdéses. A *PSM* mindenesetre már alig várja, hogy átírhassa a történelem egy újabb fejezetét. ■

Al Bickham



Szabotázs – a kommunikációs eszközök és egyéb stratégiai célpontok megrongálása küldetéseink egyik lényege









Nem, ez itt nem egy barátságos gondnok… Ez is csak egy nyavalyás náci. Legalább annyi lövöldözési helyszínt találhatunk, mint a *Medal Of Honourban*, így érdemes a fejlövésekkel operálni, hogy maradjon elég lőszerünk

NÉVJEGY

LOGO:	DreamWorks Interactive
NÉV:	Lynn Henson
BEOSZTÁS:	Vezető tervező
SZAKMAI MÚLT:	A Dreamworks már számos ismert PlayStation játékot fejlesztett ki, ide sorolható többek között a *Lost World*, a *Skull Monkeys*, és persze a *Medal Of Honour* is.
RÁHATÁSOK:	Néhány játék, például a *Wolfenstein 3D*, a *Doom*, a *GoldenEye*, és a *Half Life* jelentették a fő ráhatást, de pár olyan film, mint a *Guns Of Navarone* is szerepet játszott.

EGYÉB INFORMÁCIÓ

HONLAP:	www.dreamworksgames.com
JÁTÉKLOGÓ:	Medal of Honor Underground

zárral babrál…"

NÉV:

STAR WARS: DEMOLITION

SZÉLJEGYZET:

A STAR WARS LICENSZ ÚJRA ÜT, FELTÚRBÓZVA EGY VADUL SZÁGULDÓS VÁLTOZATBAN

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	(űr)verseny játék
KIADÓ:	LucasArts
FEJLESZTŐ:	Luxoflux
MEGJELENÉS:	Ősz
ÁLLAPOT:	65%





Dagadt Jabba játssza a főnököt, de ez ne zavarjon





Még tele a sajtó a következő *Star Wars* filmmel, de a LucasArts már a filmforgatás előtt elkezdte annak a játéknak a fejlesztését, amely ugyanabba a távoli galaxisba kalauzol. Ez most nem verekedés, akció vagy kaland, hanem inkább földre és egymáshoz ütközős-csattanós járgányháború.

A *Star Wars: Demolition A Birodalom visszavág* hirtelen végénél kezdődik, ahol a játékost négy számítógépes vetélytárs ellen fordítja, olyasmi mint *Mos Eisley*, *Hoth*, és a *Death Star II* felszíne. Túl kell tenned a rosszfiúkon erőben, észben, gyorsaságban, amíg a főgonosz, testes Jabba the Hut jól szórakozik.

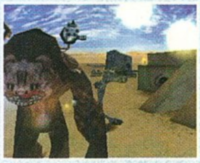
Lehet, hogy a *Demolition*-licenc csak hasznot akar húzni a *Star Wars* jelenségből, miközben semmi köze sincs ahhoz? Mike Gallo, a Luxofluxtól cáfolja ezt, „Mi mindig is próbálunk élvezhető játékokat produkálni, amelyek a *Star Wars* univerzumába illenek, de a lényegük a gyors akció és a robbanások". Luxoflux, a *Vigalante 8* csapata, és az első külsős cég, amely egy Star Wars-licencen dolgozhatott, törekedve arra, hogy ne csak egy tetszetős 3D-s tájat alkosson. „Azt akarjuk, hogy minden egyes tárgy reagáljon a játékosra. Az épületek rongálhatók és robbanthatók, még a töltőállomások is", magyarázza Mike.

A MI a lelke az egésznek, amin keményen dolgoztak. „Megpróbáltuk megalkotni a nagyon emberi ellenfelet, amely hatásosabb fegyvert szerez, majd üldözni kezd és szétzúz. A MI képes egy-két trükkre, például kihátrálni egy esélytelen küzdelemből". Ebben a műfajban könnyű hamar unalmassá válni, ezért a Luxoflux minden energiájával a *Demolition* hosszú élettartamát célozza meg. Nemcsak üldözés folyik, de irányítani kell egy csomó égi és földi járművet is, a bármerre bejárható térben. Minden szinten újabb karaktereket és gépeket vethetsz be, miközben űrhajódat is felfejlesztheted. Amellett, hogy droidok növelik az esélyeidet és akadályozzák az ellenséget, még elérhetők álcaeszközök, védőpajzsok és „néhány állati meglepetés".

„Tanultunk a *Vigilante* sorozatból," mondja Mike. A *Demolition* olyan *Star Wars*-játék, ahol a játszhatóság sokkal fontosabb a licenchűségnél. ■

Lee Hall





Válogass a fiús Star Wars repülő és guruló csecsebecsék közt

NÉVJEGY	
LOGÓ	LucasArts
NÉV:	Mike Gallo
BEOSZTÁS:	Produkciós vezető
SZAKMAI MÚLT:	Dolgozott az autós *Vigilante 8*-on
RÁHATÁSOK:	Nyilvánvalóan két dolog: *Vigilante 8* és *Star Wars* filmek. Szerencsére…

IDÉZET: **„Az épületek rongálhatók és robbanthatók"**

NÉV:

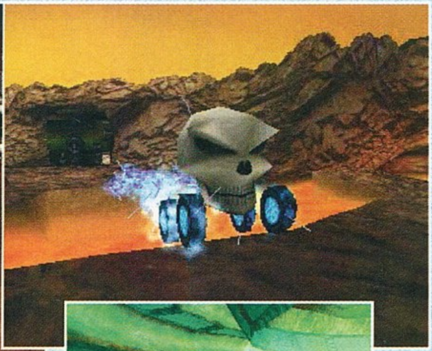
RE-VOLT 2

SZÉLJEGYZET:

HA LICITÁLNÁNK, HOGY VIDÁMSÁG SZEMPONTJÁBÓL LE TUDNÁ-E PIPÁLNI ELŐDJÉT A *RE-VOLT 2*, AKKOR A KIHÍVÁS NEM LENNE TÚL KOMOLY...

TERMÉKLEÍRÁS:	
MŰFAJ:	Verseny szimulátor
KIADÓ:	Acclaim
FEJLESZTŐ:	Acclaim Studios
MEGJELENÉS:	Szeptember
ÁLLAPOT:	75%



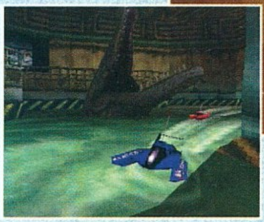




Egy koponya alakú versenyautó? Mi jöhet még ezután?







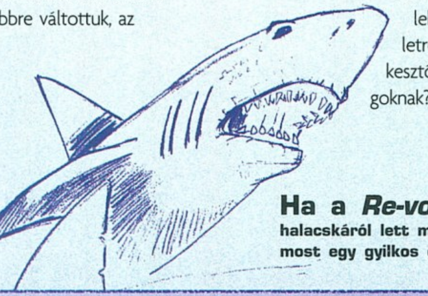
A gyorsítók és a lassítók teszik változatosabbá a játékot. Égni fognak a motorok, és szikraeső fog hullni.

Az eredeti *Re-volt* egy félig szimulátor, és félig Mario Kart-stílusú arcade verseny játék volt. Sosem tudtuk igazán hogy honnan jött vagy hová tart, de sokkal többet vártunk tőle, mint amit kaptunk. Harvey Elliot, az Acclaim Cheltenham Studios-ból ezt nyilatkozta, „Az eredeti *Re-volt*-ot Pc-re adtuk ki, és különböző formátumú verziókat készítettünk, de a játék nem felelt meg igazán a konzolvilág elvárásainak."

Harvey és csapata sokat tanult az első rész hibáiból, és kiküszöbölésük után álltak csak neki a *Re-volt 2* munkálatainak. „Felbontottuk az egész játékot, megpróbáltunk beleszőni egy kis mesterséges intelligenciát, feljavítottuk a zenét, a grafikát és egy teljesen új játék született." - mondta Harvey. A játék viszont még mindig hordoz magában hasonlóságokat az elődjéből. A stílust sokkal világosabbra és rajzfilmszerűbbre váltottuk, az autók is humorosabbak, az irányítás is jobb, tehát a *Re-volt* összes betegségét kiküszöböltük. Ha a kocsiddal végigmész a 20 pálya bármelyikén, érezni fogod hogy könnyebb, gördülékenyebb az irányítás és nem olyan kiszámíthatatlan, mint amilyen elődje volt.

Úgy terveztük, hogy a különböző képességű, és korosztályú játékosok elvárásait fogjuk megvalósítani. Ha mondjuk kicsúszol egy kanyarban, amiatt nem kell a célegyenesig az utolsó helyen kullognod, egy kis erőfeszítéssel rögtön az élmezőnyben találhatod magad, a gyorsítóknak köszönhetően. Sokféle van belőlük, és ha lemaradtál igyekezz felszedni a legmegfelelőbbeket, mert ha az első leszel, akkor a következő versenyen már sokkal több extra cuccot tudsz majd felszedni. A játéknak egy elég progresszív helyszínt választottunk, annak ellenére, hogy a régebbi kiadásoknál pályaszerkesztő opció is volt, de mi úgy érezzük, hogy így is méltó riválisa lesz a *Re-volt 2* a *Micro Maniacs*-nek, és a *Crash Team Racing*-nek. De hogy vetélytársa lehet-e, a minden részletre kiterjedő pályaszerkesztő ezeknek az újdonságoknak? Nem hiszem. ■

Al Bickham



Ha a *Re-volt* egy szelíd kis halacskáról lett modellezve, akkor most egy gyilkos cápa lett belőle.

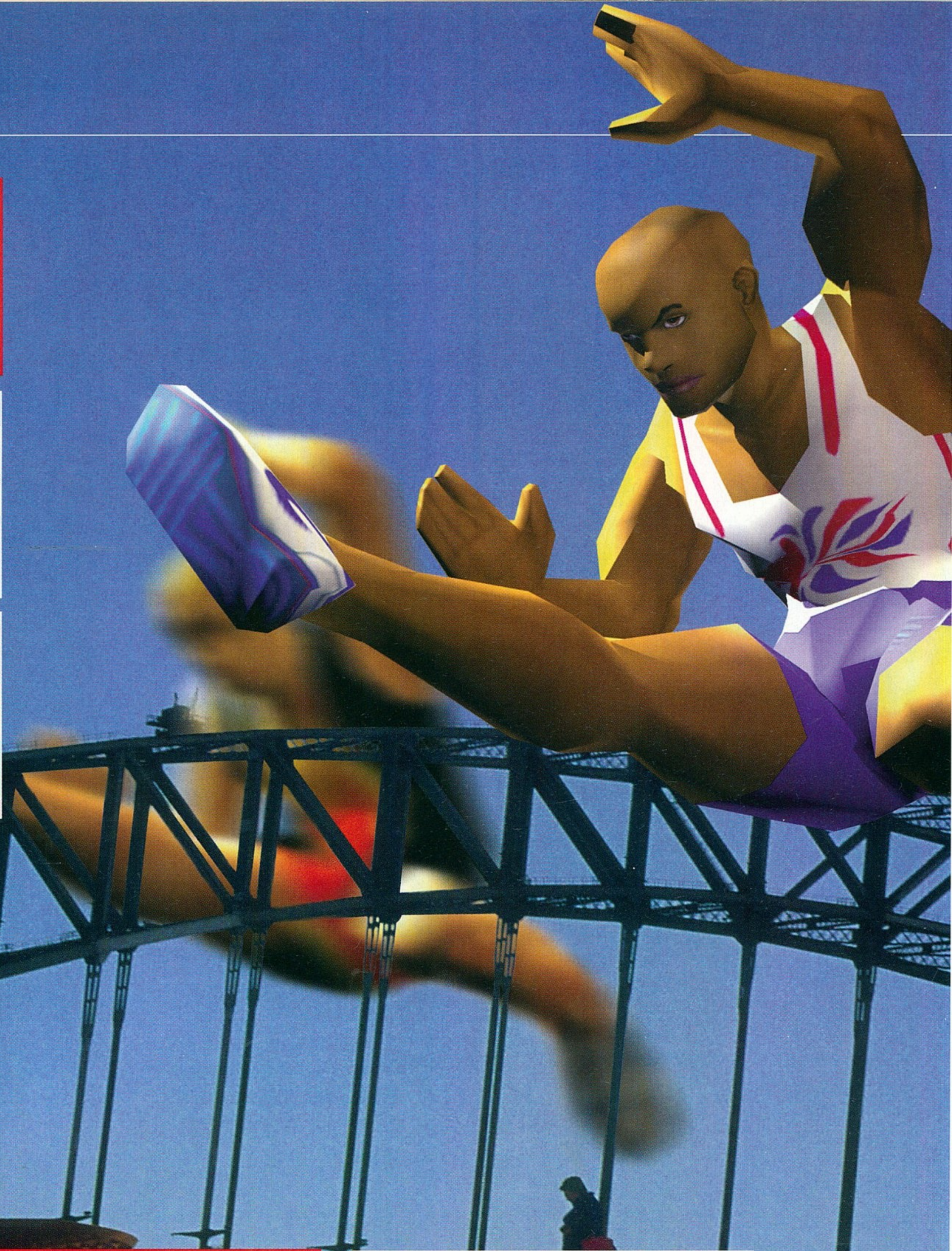


NÉVJEGY:	
CÉG:	Acclaim Studios
NÉV:	Harvey Elliott
BEOSZTÁS:	Cheltenham Studio igazgatója
SZAKMAI MÚLT:	Harvey Elliott segédkezett az Acclaim's Cheltenham Studio megnyitásában, játékok forgalmazásával és kiadásával foglalkozott.
RÁHATÁS:	A cél hogy tökéletesítse ötleteit az első részben, és hogy egy sokkal játszhatóbb verseny-szimulátort alkosson.

IDÉZET: **„Feldaraboltuk az egész *Re-volt*-ot, és egy teljesen új játék született belőle."**



Sniper
A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!
FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219
KAPHATÓ A MediaMarkt ÁRUHÁZAKBAN
MediaMarkt Westend City Center
MediaMarkt Europark Kispest
MediaMarkt Fehér Palota Bevásárlóközpont - Székesfehérvár
A DEKORÁCIÓ NEM MATRICA
RELOAD GUN



PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Eidos
Fejlesztő: Attention To Detail
Megjelenés: Augusztus
Formátum: PlayStation 1





ESEMÉNYSZERVEZÉS

A rend kedvéért álljon itt a *Sydney 2000* –s olimpián (mármint a játékban) szereplő versenyszámok listája

100m sprint... 110m gátfutás... kalapácsvetés... gerelyhajítás... távolugrás... magasugrás... 100m úszás... olimpiai gyorskerékpár... lövészet... súlyemelés... 10m-es műugrás... K1-es kajak-szlalom

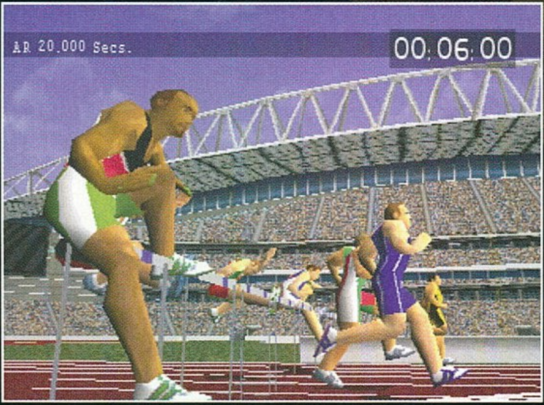












Érdekes lehet versenyezni, mikor az egyik lábad fél méterrel rövidebb a másiknál, de azért megkapja a tízből tízet az elszántságáért...

IRÁNY AZ ARANY

...HOGY TE IS AZ IDÉN NYÁRON MEGRENDEZENDŐ OLIMPIA GYŐZTESE LEHESS, SEM MÁST NEM KELL TENNED, MINTHOGY EGÉSZ NAP EDZEL, CSAK EGÉSZSÉGES ÉTELEKET FOGYASZTASZ, MINDEN NAP KORÁN LEFEKSZEL; PERSZE AZ IS EGY LEHETŐSÉG, HOGY OTTHONOD KÉNYELMÉBEN GYILKOLOD A JOYPADOT A *SYDNEY 2000*-REL

A világ karosszék-atlétái már számolják a szeptemberi 2000-es Sydney olimpiáig hátralévő napokat; ha úgy gondolod, szeretnél lélekben a versenyzőkkel tartani, az Eidos augusztusi hivatalos olimpiai licenc-játéka, a *Sydney 2000* kellemesen elfárasztja majd az ujjaidat, a joypad-ről nem is beszélve.

Tulajdonképpen a *Sydney 2000* az első olyan játék, ami a Nemzetközi Olimpiai Bizottság segítségével készült – az eddigi olimpiai licencek mindegyike az aktuális eseményszervező ajánlásával készült. Ez pótolhatatlan hátteret nyújt az Eidosnak és az Attention To Detail fejlesztőcsapat tagjainak egyaránt – mint például teljes körű hozzáférést az ausztráliai helyszínekhez, és motion capture mozgásrögzítési segédletet a brit olimpiai csapattól. A rendelkezésükre bocsátott adatmennyiség ellenére az ATD és Nigel Collier játékproducer elkötelezte magát, hogy nem szimulációt, hanem egy szórakoztató játékot készítenek. „Megnéztük az eddigi játékokat," – ismerte be Collier – „többek között az Epic *Summer Games* sorozatát, a Hypersport *Daley Thompson's Decathlon*-ját, és a *Track And Field*-et; és rájöttünk, hogy a legjobb az egészben a gombpüfölés. Ezt mindenképpen meg akartuk hagyni, ugyanakkor kombinálni szerettük volna egy komolyabb irányítómechanizmussal is."



Még a legjobb atléták is úgy versenyeznek, hogy tudják: bármikor kikaphatnak

Valóban, a *Sydney 2000* 12 versenyszáma a nyilvánvalóan ilyen játékba való sportok mellett tartalmaz néhány meglepetést is. Collier elmagyarázta, miért ezekre esett a választása: „Vannak bizonyos klasszikus versenyszámok, melyek szinte kötelezőek ezekben a játékokban; ilyen a 100m-es sprint, a gátfutás, az ugrások, és a dobások. Vannak azonban olyan újdonságok, melyekhez már más megközelítés kell – itt tudnám említeni a súlyemelést, és a kerékpározást; és persze vannak igazán látványosak is, mint például a kajak, ahol király víz-effektet fejlesztettünk ki.
Volt egy listánk az elvégzendő feladatokkal, és ezt megmutattuk a NOB-nak, hogy véleményezzék.

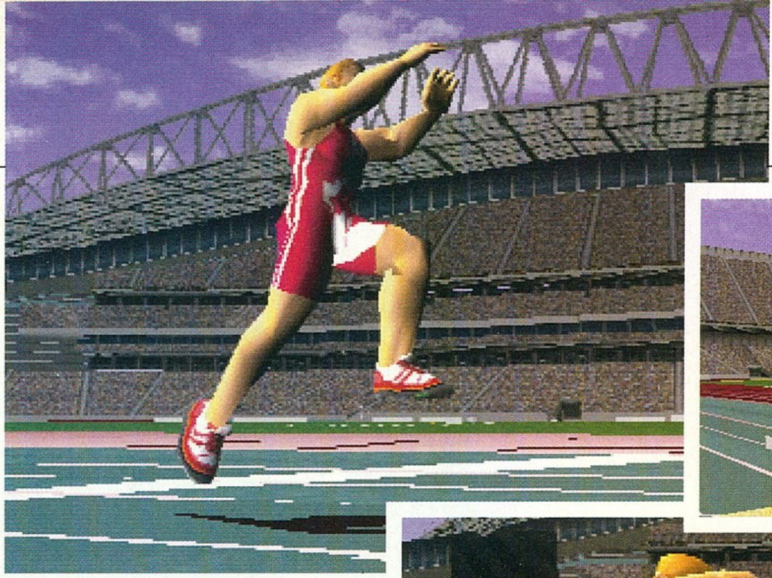
SZÍNES

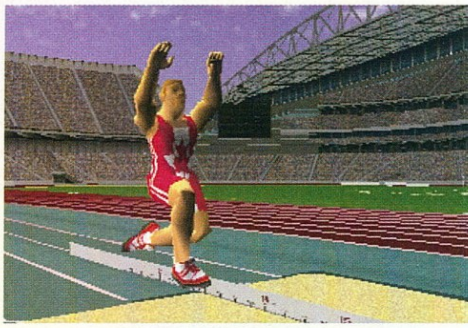
AZ ATD DIÓHÉJBAN

Talán ismerősen cseng a Warwick-i illetőségű Attention To Detail neve? Akkor lehet, hogy már volt szerencséd a *Super Spirit*-hez Atarti ST-n, esetleg a PlayStation-ös *Rollcage Stage II*-vel is próbálkoztál már.

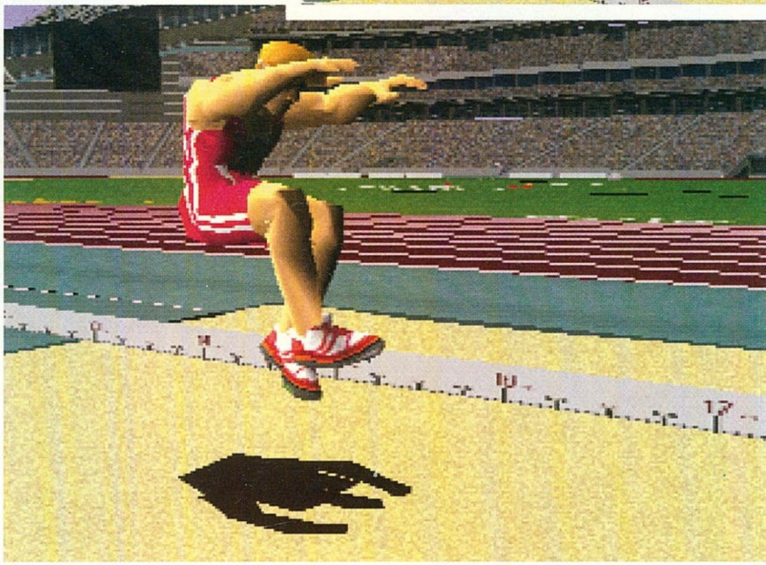












Sok olimpiai versenyszám a harcmezőről származik, mint például a gerelyhajítás. Hogy hogyan segít a harcmezőn a távolugrás előtti hármas nekirugaszkodás? Nos...



Ők még belevették volna a strandröplabdát, ami nekünk is tetszett, de ebből végül egy új, önálló játék lesz. A *Sydney 2000* kifejlesztésére rendelkezésre álló időnkbe csak ennyi fért bele. Megvolt annak a veszélye is, hogy túl nagy lesz; ezért megnéztük a NOB javaslatait, és némileg megnyestük a listát. A *Sydney 2000* ennek köszönhetően az ő ötleteik, a saját elképzeléseink, a klasszikus sportágak, és néhány nagyon jól sikerült többjátékos versenyszám ötvözete."

A többjátékos mód a kulcsszó. Gyűrheted azt a két gombot, amíg az ujjaid letörnek, de sokkal élvezetesebb az egész, ha látod, hogy előbb a haverjaid ujja jut erre a sorsra... Néhány sportág – ide tartozik a sprint – nyolcjátékosra készült, míg máshol a versenyzők egymást váltják.

A lényeg az alkalmazott irányítási módok különbözősége, amely egyfajta kombinációja a *Track And Field*-es joypad-gyilkolásnak, és a *Summer Games* időzítéses és ritmikai módszerének. A sprint természetesen eszelős gombnyomogatás a célig; a lövészetben egy célkeresztet mozgatva kell agyaggalambokra vadásznod, míg a műugrásban a legszebb mutatványok az időzítésen és a pontosságon múlnak, a megfelelő időben összekuporodva, a megfelelő időben kiegyenesedve. Míg a többjátékos mód kimenetele kizárólag azon múlik, ki sajátította el ügyesebben a kezelési módszereket (bár a jobb játékosok esetében van lehetőség a nehezítésre), sokkal érdekesebb, ha az Olimpiai módban saját csapatot hozol létre. Ezek után csúcsformába hozott embereiddel a fölbe gyalulhatod cimboráid sportolóit a Head To Head módban. Minden versenyző kap képességpont-szorzókat, a csapat összteljesítménye alapján, és az összes sportoló négy alaptulajdonsággal rendelkezik. Egy sprinter tulajdonságai például a sebesség, az alsó- és felsőtest ereje, és a morál; ez utóbbi mindenkinél ugyanannyi, és verseny közben a te képességeid, az ellenfél képességei, és a siker mértéke befolyásolják – ez pedig az adott versenyző szorzóira van hatással. Ha toronymagas a morálod, lehetségessé válik legyőzni egy olyan sprintert, aki papíron sokkal gyorsabb lenne.

„Ha toronymagas a morálod, lehetségessé válik legyőzni egy olyan sprintert, aki papíron sokkal gyorsabb lenne"

Az egyjátékos Virtuális Edzőterem mód mellet a *Sydney 2000* tartalmaz még egy Coaching (edző) módot is, ahol megtanulhatod az összes versenyszám mozdulatait: csak figyelj, ismételd a mozgásokat, és tanulj – ennyi az egész.

Ahogy egyre jobban belejössz az adott sportág irányításába, Egyéni Rekordokat (Personal Bests) állíthatsz fel, amelyek sok versenyszám-

FŐBB OLIMPIAI ESEMÉNYEK

- **i.e. 776 – Az Ősi Olimpiai Játékok alapítása Olympiában, (a Pelloponészosz észak-nyugati csücskén elhelyezkedő Elis város egy része) A játékok minden negyedik évben kerültek megrendezésre. Az elsõ olimpiai bajnok: Koroibos.**
- **i.e. 393 – A játékokat betiltja első Thaodosziusz római császár.**
- **1887 – Pierre De Coubertin báró felveti az olimpiai játékok visszaállításának javaslatát. Már épp ideje volt.**
- **1894 – Az ötletet elfogadják, és megalakul a Nemzetközi Olimpiai Bizottság (International Omlympic Committee)**
- **1896 – Athén, április. Az első modernkori olimpia, 13 nemzet 300 versenyzőjének részvételével (mind férfiak), kilenc sportág 43 számával. Elsõ magyar aranyérem: Hajós Alfréd (úszás)**
- **1908 – A negyedik modernkori olimpia, Londonban. Az első, ahol már van nyitóünnepség.**
- **1920 – A Második Világháború idején bekövetkező „szünet" után Belgium rendezte az első olyan olimpiai játékokat, amin már nők is részt vettek (60 nő a 2,500 versenyzőből)**
- **1936 - Berlin és a náci Németország először közvetíti az olimpiát, hogy fasiszta gondolatait terjeszthesse. Némileg aláássa Hitler árja-filozófiáját, hogy Jesse Owens és még néhány afro-amerikai sportoló összesen 12 aranyérmet visz haza**
- **1956 – Az első délen megrendezett (Melbourne) olimpiai játékok; az első záróünnepséggel.**
- **1968 – Mexico City. Tommie Smith-t és John Carlos-t hazaküldik, miután díjuk átvétele közben rasszista (fehér-ellenes) kijelentéseket tesznek. Dick Fosbury bemutatja új magasugrási technikáját.**
- **1972 – Palesztin terroristák szállják meg az olimpiai falut, megölnek két izraeli sportolót, és kilencet túszul ejtenek. A mentési kísérletben az összes túsz, öt terrorista, és két rendőr meghal.**
- **2000 – Az első Sydney olimpia Szeptember 15-től októberig. 198 ország 10,000 versenyzője mérkőzik majd meg 28 sportágban. Vagy csak otthon ül a PSX előtt, és játszik a *Sydney 2000*-rel... A lényeg: Hajrá magyarok!**











A sportágak száma és a grafika részletessége aranyérmessé teheti a *Sydney 2000*-t. Ennek a fazonnak például még bajsza is van

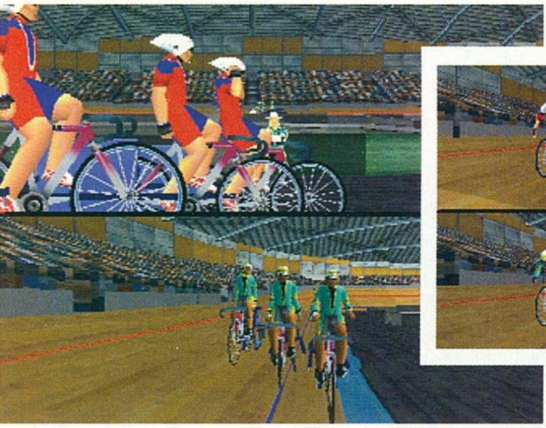
„A csapatodat összemérheted a barátaidéval a Head-To-Head módban"

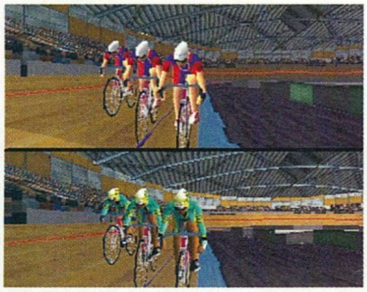
ban „fantomversenyzőként" tűnnek majd fel, így mindig hajthatsz arra, hogy javíts a teljesítményeden.

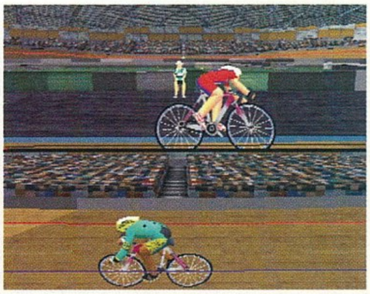
A *Sydney 2000* írásakor az Attention To Detail brigádja a nevéhez méltó (odafigyelés a részletekre) munkát végzett – tanulmányozták minden helyszín alaprajzát, és 780 emulált kameraállást hoztak létre. A Brit Olimpiai Tanácsadói Testület atlétáit motion capture-ölték a helyes és helytelen technikák bemutatásakor; például ha nem megfelelő ritmikával küldöd a gombokat a sprintnél, a versenyző futása nem lesz hibátlan, például forgatja majd a vállait, vagy rázza a fejét. A BBC olimpiai stábjából Steve Ryder, Stuart Storey, és Paul Dickenson szolgáltatják majd a kommentárt; ez amellett, hogy segít megtudni, éppen mi folyik a pályán, még tanácsokkal is szolgálhat a jobb teljesítmény eléréséhez. Sajnos azonban a valósághűség addig már nem terjed, hogy a valódi sportolók is bekerüljenek a játékba.

„A különböző Olimpiai Szövetségek az olimpia kezdete előtti második hónapig nem kötelesek bejelenteni, kiket neveznek be." – magyarázta Nigel Collier – „A játék megjelenése előtti pillanatig így mi sem tudjuk, ki lesz ott. Még ha előbb megkapnánk a listákat, akkor is 32 ország egyenként 12 sportolójától kéne engedélyt kérnünk – ez pedig képtelenség. Mi is szeretnénk, ha a valódi sportolók szerepelhetnének a játékban, és szomorú, hogy erre nincs lehetőség. Hogy ezt ellensúlyozzuk, ki lehet választani egy adott országot, így végig lehet vinni a csapatodat a felkészüléstől az olimpiáig; vagy akár egy atlétára is koncentrálhatsz, ha csak egy bizonyos versenyszámot akarsz megnyerni."

Ami még kérdés lehet a *Sydney 2000* augusztusi megjelenésekor, az az, hogy vajon a jelenlegi PlayStation kontrollerek bírják-e az ilyen játékok irányításának pusztító jellegét. A *Daley Thompson's Decathlon* hírhedt joystick-gyilkos volt, és az ATD Warwick-i stúdiójában kipróbált 100m-es futás után összetörtnek és kimerültnek éreztük magunkat. Míg a *Summer Games*-ből teljesen hiányzott a *Track And Field* energikus hozzáállása, a *Sydney 2000* minden igényt szeretne kielégíteni ügyességet, időzítést, sebességet, és pontosságot igénylő irányítórendszerével; és mivel maguk az olimpiai játékok is erről szólnak, nagyon valószínű, hogy ez sikerül is neki. ■

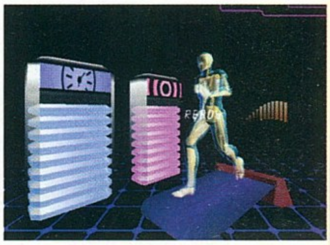






A *Sydney 2000* grafikája bebizonyítja, hogy a PlayStation legszebb napjai még előttünk állnak. Az ATD minden egyes kis szilícium-darabkát a végsőkig kihasznál, és ezáltal olyan látványvilágot biztosítanak, amely öt évvel ezelőtt még elképzelhetetlen lett volna.

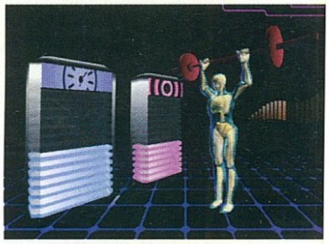
WE ARE TRAINING



„Azt akartuk, hogy egyjátékos módban is élvezetes legyen," – mondta Nigel Collier producer – „A *Track And Field* hatalmas élmény többjátékos módban, de a Konami nem figyelt az egyedüli játékosokra." Így Nigel megtervezte az Olimpiai módot, ahol a legszimpatikusabb ország kiválasztása után a 12 atlétát edzheted, majd válogató versenyeken indíthatod, mielőtt még nekiindulnál az igazi kihívásnak.

„Az egyjátékos mód így mélységet és fejlődési lehetőséget kapott, ahogy lassan olimpiai csapattá gyúrod a kezdetben gyengébb brigádot. Az edzőteremben eltöltött idő után az atlétáid gyorsabbak és erősebbek lesznek; ez azonban még csak a benük rejlő lehetőség. Ezt meg kell valósítani azáltal, hogy jól szerepelsz a versenyeken is, ami szintén javítja a versenyződ statisztikáit; csak így érhetsz el valódi fejlődést náluk. Ezzel a következő szintre lépsz, és a játék újabb részeit nyithatod meg."

Az ATD 20 edzőtermi gyakorlatot készített, néhányuk elengedhetetlen ahhoz, hogy sikert érhess el. Például Collier szerint a 100m-es sprint három összetevőből áll: „Először is, a startpisztolyra való reagálás sebessége, és az, hogy ne indulj



hamar, vagy gyengén. A következők pedig maga a futás, ahol a lehető leggyorsabbnak kell lenni, ezenkívül még az időzítés és a ritmus is számít. Ez a három összetevő kell egy jó sprinthez."

Az olimpiai mód kidolgozott és időigényes, nem csak magányos harc a 12 versenyszámban. Az amerikai versenyzőket választva kőkeményen kell edzened, míg esetleg egy másik ország esetében kevesebb gyúrás szükséges.

Az ATD azt reméli, hogy ez a mód inspirálja majd az embereket a saját csapat felépítésére. Még arra is lehetőség lesz, hogy a brigádot elmentve egy cimborád sportolói ellen küzdj; és ha erősebb sprintert edzettél, nem is kell olyan kőkeményen ütlegelni a gombokat.

Ha pedig a földbe döngöltek, úgy csinálhatsz, mint Karate Kid: edzel néhány hétig, majd visszatérsz egy kis fordított döngölésre...

METAL GURU

A JÁTÉK, AMELYRE AZ EGÉSZ VILÁG VÁRT. A JÁTÉK, AMINEK LÁTTÁN LEESETT A VIDEOJÁTÉK-IPAR ÁLLA AZ IDÉN MÁJUSBAN MEGRENDEZETT E3 KIÁLLÍTÁSON. A JÁTÉK, AMELYNEK A NEVE *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY*, ÉS AMELY AZ ELSŐ JÁTÉK, AHOL MEGTUDHATJUK, HOGY VALÓJÁBAN MIRŐL IS SZÓL A PLAYSTATION2. A *PSM* LOS ANGELESBE UTAZOTT, HOGY EXLUZÍV INTERJÚT KÉSZÍTSEN A *METAL GEAR* SZÜLŐATYJÁVAL, HIDEO KOJIMA-VAL, ÉS HOGY KÉPET KAPJON ARRÓL, HOGY MERRE IS TARTANAK A VIDEOJÁTÉKOK MOSTANÁBAN...



A *Metal Gear Solid 2* mögött álló ember arca: a KCEJ alelnöke, Hideo Kojima

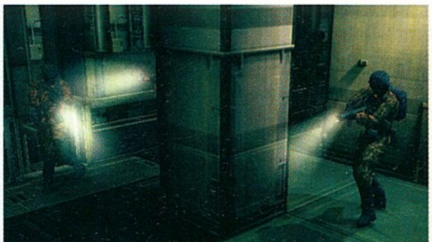
Május 11-e, csütörtök délelőtt 11 óra 59 perc, és a tőlünk közvetlenül balra álló úriember idegesnek tűnik. Körülötte hömpölyög a tömeg, akik hasonlóan izgatottan várják, hogy elkezdődjön a bemutató. Az ok? Azért jöttek ide, hogy láthassanak egy kilenc perces előzetest egy videojátékról. Ez egyébként a minden évben megrendezésre kerülő E3 show, a világ legnagyobb videojáték-kiállítása, de a szóban forgó videojáték igencsak messze esik a szokásostól; a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*-ről van szó, és az egybegyűltek már alig várják, hogy megtudják, miként is fest az a bizonyos Mr. Solid Snake a PlayStation2-n.

Eltelik a kilenc perc, és a tőlünk közvetlenül balra álldogáló úriember megkönnyebbültnek tűnik. Emberek rázogatják a kezét, és csóválják a fejüket azon, aminek csak az imént voltak tanúi; és a mosolyuk elárulja, hogy nem csak a kiállítás legjobb bemutatóját látták, hanem valamit, ami örökre megváltoztatja a világ képét a videojátékokról.

Baloldalunkon álldogáló barátunk mosolyog, kicsit megfürdőzik a dicséretekben, azután megindul a Konami stand VIP-részlegének irányába. Megkönnyebbülése nagy – tegnap még nem gondolta volna, hogy a játék bárkinek is tetszeni fog...

Menjünk csak vissza 19 órát, és láthatjuk, hogy a *PSM* épp most vett részt a *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* világpremierjén. A sajtó kiválasztott tagjainak bemutatott kilenc perces anyag (mínusz néhány másodperc – lásd a Premier-t) nem hagy kétséget afelől, hogy a jelenleg PlayStation2-re fejlesztett legjobb játékról van szó. Az egy viharos széllökések ostromolta tankhajón játszódó előzetesben szerepel Solid Snake, egy egész osztagnyi katona, egy új női szereplő, Matrix-stílusú kamera-effektek, egy bizonyos „testvér", szövevényes történet, 110%-os akció, rengeteg humor, hasonlóan lenyűgöző atmoszféra, és igen, egy marha nagy robot, ami a Metal Gear Ray névre hallgat.

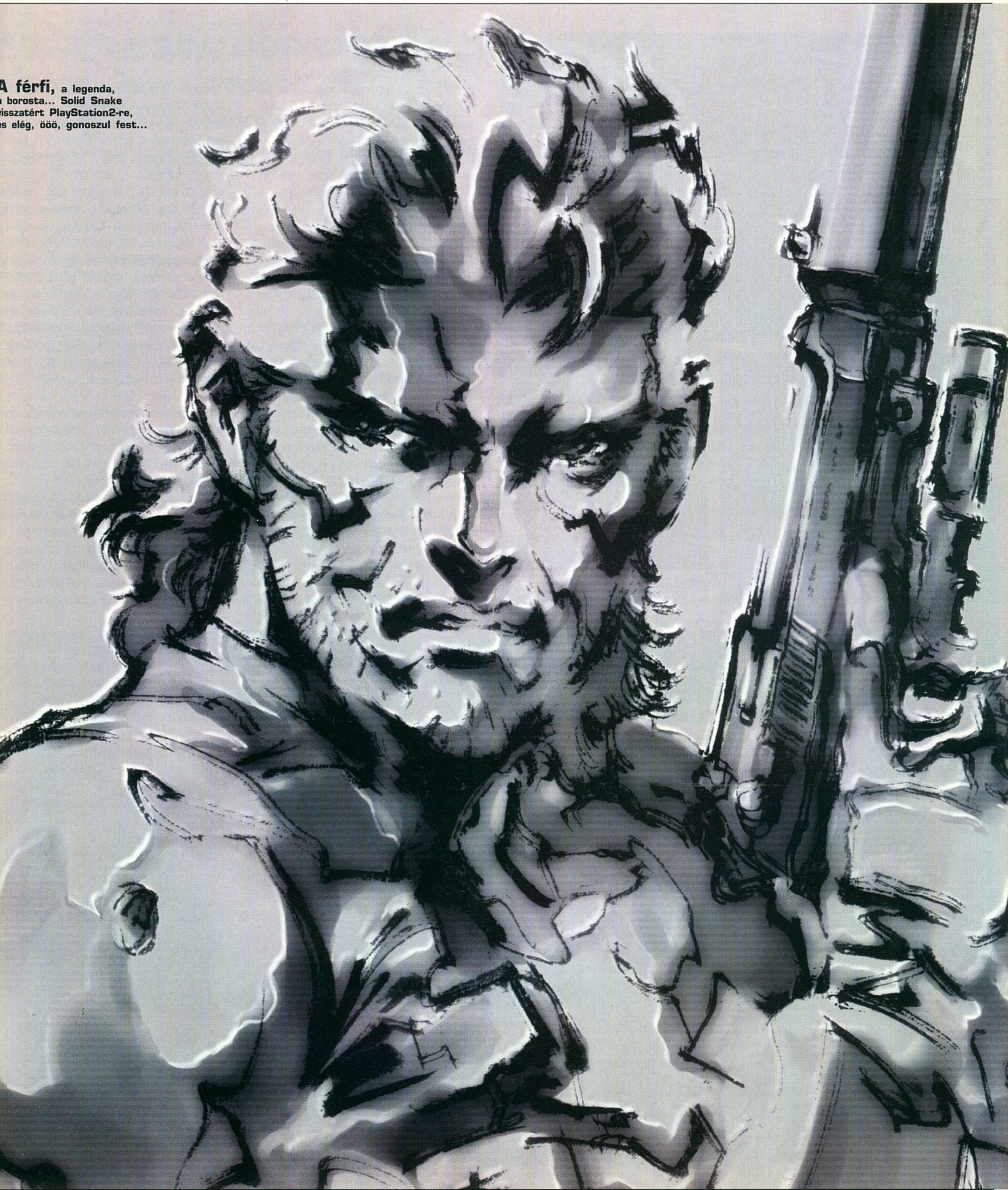
Folytathatnánk még egy ideig – és ezt is tesszük a Tulajdonképpen Miről Is Van Itt Szó-ban, amit MOST olvass el – de elérke-





Íme, a világítás-effektek – Snake újból a kedvelt ládák közelében...

A férfi, a legenda, a borosta... Solid Snake visszatért PlayStation2-re, és elég, ööö, gonoszul fest...









Csak a hétköznapi mókuskerék. Őrök, holttestek, és lövöldöző katonák...

zett az idő, hogy mikrofonvégre kapjuk az embert. A *PSM* csütörtök délelőtt már rövidebben beszélt Kojima-szannal, és a nap végén újból ez alkalommal a *Metal Gear* szereplő- és környezettervező Yoji Shinkawa társaságában. Bár sok olyan dolog volt, amit Kojima nem volt hajlandó elárulni a szereplőkről és a történetről, a beszélgetés végére azért képet kaptunk arról, ami a videojátékok jövője lehet. Olvass tovább...

Miért New York?

(nevet) Talán nem az USA fővárosa, de mindenképpen a központja. Nem is csak az Egyesült Államok, hanem az egész világ kultúrális és gazdasági központja. Ha találni akartunk Snake-nek egy várost, amit meglátogat, mindenképp New York-ra kellett gondoljunk.

Ez talán az amerikai kultúra és filmvilág iránti személyes érdeklődés miatt van így?

Az amerikai film, zene és könyvek a személyiségem egy része. A *Metal Gear* esetében úgy gondolom, ez a befolyás egy kicsit erősebb.

Térjünk rá a játékra. Mik a legfontosabb különbségek a *Metal Gear 1* és *2* között?

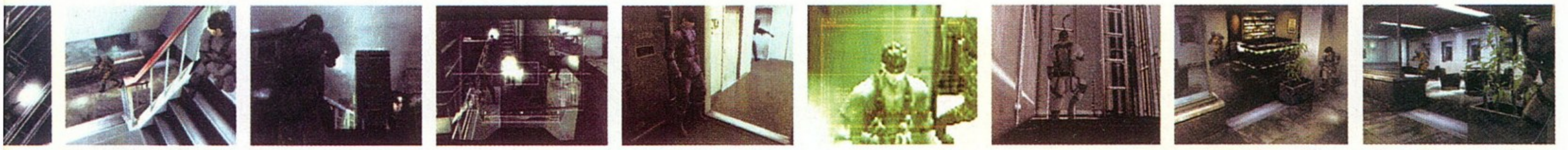
Az egyik legfontosabb különbség a fellelhető ellenségek száma és az MI-jük – sokkal, de sokkal okosabbak, mint az előző rész zsoldosai. Több és okosabb ellenséggel, akik majd a *Metal Gear Solid 2*-ben vesznek kö-rül, a feszültség sokkal nagyobb lesz.

A *Metal Gear*-ben mindig is keveredett a akció a hangulat mélységével.

Igen. A *Metal Gear Solid 2* esetében azt szeretném elérni, hogy a játékos ott „érezze" magát – hogy érezze a teret a szereplő között, a levegőt, az atmoszférát, a hőmérsékletet, a párát. Ezt nagyon nehéz elérni a számítógépes grafikával – minden olyan kristálytiszta, hogy szinte lehetetlen kifejezni valamit, ami nincs ott. Ennek eléréséhez rengeteg olyan effektet akarok használni, mint az elmosás, így az emberek képesek lesznek érzékelni a távolságot, a levegőt... azokat a dolgokat, amiket nem látsz a videojátékokban. Ahhoz, hogy az előbb említett dolgokat megvalósítsuk, a PlayStation2-s Emotion Engine számítási képességeinek nagy részét használnunk kellett.

Úgy tűnik, hogy a hangulat a kulcsszó – a hangulat pedig eddig minden leginkább a lopakodás körül forgott. Ezt már számos egyéb PlayStation játék megpróbálta azóta.

A lopakodás a többi játékban különbözik attól, ahogy én elképzelem. Mások játékaiban azt látom, hogy a lopakodás szerepe az, hogy a karakter elbújhasson, és ezután ölhessen. Amit a saját játékomban megpróbálok megvalósítani, az az, hogy a főszereplő elrejtőzzön, és simán tovább menjen. Hogy



TULAJDONKÉPPEN MIRŐL IS VAN SZÓ?

SOKAT MEGADNÁNK ÉRTE, HA TUDHATNÁNK, DE ITT VAN EGYPÁR TALÁLGATÁS ÉS RÉSZLET A *METAL GEAR2* CSELEKMÉNYÉVEL KAPCSOLATBAN...

Mivel a játék még csak 10%-ban van kész, Kojima-szan egyelőre nem ont ja magából a játék történetével kapcsolatos információkat. Az interjúból kiderül, hogy pár évvel az első rész után járunk, a címből pedig tudható, hogy az új ellenségünk a Szabadság Fiai (Sons Of Liberty). A *PSM* megkockáztatja azt a feltevést, hogy ez egy Amerika-ellenes szervezet (a játék egyik helikopterének oldalán egy szép nagy vörös csillag pompázott), akik felbérelték Revolver Ocelotot és talán Liquid Snake-et, hogy lopják el az előző részben szereplő Shadow Moses-i eset után fellelhető adatokat a Metal Gear Rexről. Ennek eredménye az új Metal Gear Ray, és talán egy egész szakasznyi Metal Gear, akik a Szabadság Fiainak irányítása alatt állnak, és akiknek az a feladata, hogy megtámadják és elpusztítsák a korrupt amerikai kultúra központját – New York City-t. És itt lép színre Solid Snake, egy hatalmas leszámolás a Metal Gear Ray-jel és a Szabadság Fiaival (csak találgatunk...), és egy csomó bonyodalom az új női szereplővel – ő lenne a Szabadság Leánya?

Egyébként Kojima-szan elhintette, hogy a játék foglalkozik „a digitális társadalom hatásai"-val. A játékról kiadott ismertetőben az áll, hogy „a fajok fejlődése a gének keveredésével és a genetikus információk továbbadásával folytatódik. Akkor hogyan öröklődik a genetikai módszerekkel nem átadható információ? Az egyén gondolatai, szelleme; a kultúrák, a történelem. A természet törvényei miért nem érvényesülnek már? Kik vagyunk, hogy a digitális rögzítési módszereket már emberekre alkalmazzuk, beszédeket, zenét, képeket közvetítve? Ami még fontosabb, egyáltalán szabad-e ilyen dolgokat ilyen módon átadni? A *MGS2* arról szól, hogy meg kell hagyni (át kell adni) a lelket (az emlékeket), és hogy milyen lesz a jövő generációk élete."

Hogy mindez mit jelent? A tippetek ugyanolyan jó, mint a miénk, de ha Kojima darabja a genetikára, a DNS-re, az emlékekre, a digitálisan tárolt adatokra, és az igazságok és hazugságok keverékére koncentrál, erősen számíthatunk arra a bizonyos testvérre - vagy kettőre...





Engem nézel? Snake a PS2 röplapon

„A *Metal Gear Solid 2* esetében azt szeret- ném elérni, hogy a játékos ott „érezze" ma- ját – hogy érezze a teret a szereplők között, levegőt, az atmoszférát, a hőmérsékletet..."

pakodjon, de ne kelljen az ellenfelekkel indig megküzdenie.

z egyik dolog, ami nyilvánvalóvá vált a gnapi premieren, hogy a bemutató na- yon hasonlított egy mozi-előzetesre. Az- tal, hogy a PlayStation2-vel szinte mo- filmet lehet készíteni, a filmre vitt *letal Gear* gondolata megvalósulni lát- ik?

nnak a *Metal Gear*-nek, amire én vágyom, téknak kell lennie, mert számomra a *etal Gear* azt jelenti, hogy körbesétálhatsz, azt csinálhatsz, amit akarsz – az interak- vitás a kulcsszó. Én mindössze ennyit aka- k. Ha egy hollywoodi rendező szeretne egy *etal Gear* mozifilmet készíteni, hát én ben- vagyok, de egyébként nem nagyon érdekel dolog. Számomra a *Metal Gear* egy játék.

engeteg humor szerepel a bemutatóban.

evet) Igen, lesz egy csomó mulatságos do- g a játékban. Én Japán nyugati részéről ármazom – a Kansai körzetből. A Kansai nagyon híres arról Japánban, hogy ontja magából a komikusokat. A véremben van, csinálnom kell ezeket a poénos dolgokat. Még a nők is humoristák az utcán. Hogy miért? Nem tudom – talán csak kevesebb dolguk van, és szeretnek viccelődni.

Délelőtt 11 óra 59 van, és Kojima-szan- nak randija van a Konami-stand első ré- szével. Csatlakozunk hozzá, hogy másod- szor is megnézhessük a filmet, majd 5 órakor újra összefutunk. Valahogy még mindig lelkesnek és megkönnyebbültnek tűnik, hogy a nap jól sikerült, és nemso- kára véget ér.

Mióta néhány órával ezelőtt utoljára ta- lálkoztunk, a bemutatót hatszor játszot- ták le. Milyen volt a reakció?

Nos, úgy tűnt, tetszik nekik! És hogy boldog vagyok-e? Hát persze!

A játék mozifilm-szerűségéről már beszél- tünk korábban – ezt tovább erősíti a hanganyag, amelynek megírására Harry Gregson Williams-t kérték fel (ő szerezte az Enemy Of The State és a The Rock zenéjét is). Mik a tervei a *Metal Gear 2* hanghatásait illetően?

Egy dolog van, amit eddig még egy játé- kunkban sem tudtunk elérni, és amit most megvalósítunk. Itt van ez a szám, ami végig hallható a játékban, és változni fog a játék folyamán. Most nem azt akarom mondani, hogy más dallamot hallasz majd, hanem ma- ga a megszólalás változik majd attól függő- en, hol tartasz. Például hogyha Solid Snake szorult helyzetben van, csak az ütősök lesz- nek hallhatók. Olyan, mintha egy nagyzene- kar játszana közvetlenül a játékos mellett; minden alkalommal, mikor Snake új ellenfe- lekkel néz szembe, nehéz szituációba kerül, egy bazi nagy fegyvert lóbáló ellenséggel ta- lálkozik, vagy akármi, ugyanaz a dallam más hangszerelésben szólal meg.

Egy másik fontosabb újítás az első sze- mélyű mód bemutatkozása. Ez már szere- pelt a *MEGS: Integral*-ban is (a *Metal Gear* kiegészítő-lemez), de az európai, *Special Missions* elnevezésű verzióból ki- maradt. Ezzel mik a tervei?

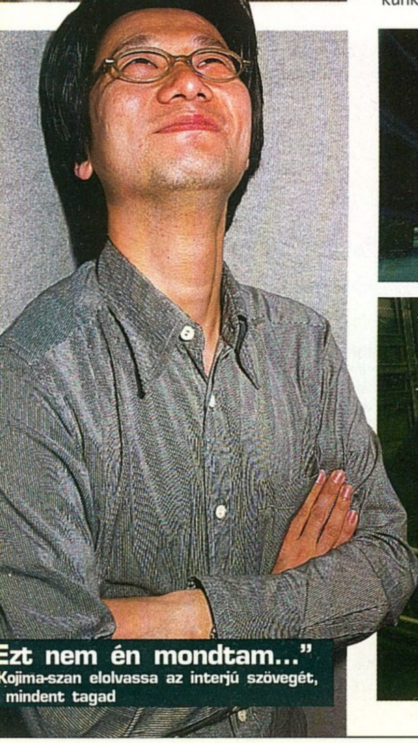
Először is, nem lehet első személyű módban mászkálni – ezt csak külső nézetből teheted meg. Ennek ellenére lőni például lehet. En- nek az az előnye, hogy bárhová célozhatsz – a fejre, a karra, a csípőre, a lábra, akárho- vá. Ez lehetetlen a harmadik személyű mód- ban, amikor hogyha megpróbálsz valakit le- lőni, mindig a gyomrára célzol. Azáltal, hogy az első személyű módban tetszőleges helyre célozhatsz, képes vagy lelőni egy teás- csészét az asztalról, meg ilyesmi. Megcéloz- hatsz egy csövet a kívánt helyen, hogy aztán a kívánt irányba csapjon ki belőle a gőz.

A bemutatóban Snake egy csőre célzott, és úgy tűnt, azért teszi ezt, hogy elvakít- sa az ellenfeleit, mielőtt kilőné őket.

Nos, a játék tulajdonképpen befejezhető az Első Személyű Mód használatának teljes mellőzésével is. Azonban ha taktikázni ▶







Ezt nem én mondtam..."
Kojima-szan elolvassa az interjú szövegét, mindent tagad







A tankhajó részletességi szintje egyszerűen hihetetlen. Ne feledd, a háttér minden egyes darabja interaktív, és bármikor darabokra lőhető



A BEMUTATÓ

A *PSM* ELRUCCANT, HOGY MEGNÉZZE A *METAL GEAR 2* BEMUTATÓJÁT; ÍME A FILM MINDEN EGYES KÉPKOCKÁJÁNAK A LEÍRÁSA...

Míg az E3 közönsége a *Metal Gear 2* filmet csak csütörtökön láthatta, a *PSM* elég szerencsés volt, hogy az Universal Studios egyik hangrögzítő helységében nézhesse végig az előző napon. A bézs színű öltönybe bújt ember azt mondta, hogy már „alig várja" az E3 show-t, ahol évekkel ezelőtt az első *Metal Gear* olyan hatalmas sikert aratott. „Visszatértem" – jelentette ki elégedetten, mielőtt bemutatta volna új kreációját. Íme a közvetítés a film minden másodpercéről. Ne feledd, csak az első öt másodpercben hulló hó számítógép generált animáció – az összes többi jelenet a játékból származik...

0.00 „A következő ELŐZETES minden KÖZÖNSÉG számára hozzáférhető a KONAMI Játékszövetségének határozata alapján". Már most olyan, mint egy filmelőzetes. Nem rossz.

0.16 Hó kavarog a viharos éjszakai égbolt előtt. Szép.

0.23 „Itt Snake. Octagon, hallasz engem?" IGEN! „Igen, itt vagyok. Hallak, Snake." – válaszol Octagon (Hal Emmerich)

0.30 „Megvárattalak, ugye?" – mondja Snake. Egy tankhajó úszik a képbe. „Már a behatolási ponton vagyok." – viharos szél fúj – „Shadow Moses után a Metal Gear technológiájáról szóló információkat a feketepiacon árulták, ugye?" Hmm, kezd érdekessé válni.

00.43 Snake leérkezik az időjárás viszontagságaitól megkínzott tankhajó fedélzetére; a testéről szikrák pattognak, mint Arnie-éról az első Terminátor-ban. Keményen néz ki. „És Metal Gear epigonok özönlik el a Földet." (egyébként az epigon jelentése leszármazott, utód) Octagon folytatja: „A Metal Gear többé már nem csak egy különleges fegyver. Az új modellt arra tervezték, hogy maga is harcoljon. Információink vannak arról, hogy titokban szállítják őket." Snake felegyenesedik, az eső az arcába csap és terep-ruháját is teljesen átáztatja. „Rögtön tudtam, hogy nem lesz ez olyan egyszerű..."

01.03 A zene csúcsponthoz érkezik, ahogy az eső a tankhajó oldalát veri. Felharsan egy hang: „Shalashaska leszállt." Várjunk csak, ez nem az a név, amelyik... Helikopter érkezik, tele terepszínű ruhás és infraszemüveget viselő katonákkal. „Lemegyek a raktérbe. Hogy haladtok?" „A felső fülkéket foglaltuk el." – válaszolja egy Mei Lengére erősen emlékeztető hang. „El fogják foglalni?" – kérdi még Octagon. Foto-realisztikusan modellezett katonák haladnak sötétben, mesterlövész-puskákat célra tartva, torkokat nyesegetve. „Az irányítórendszer kell nekik."

01.19 „Ha megvan, elsüllyesztjük a hajót." Katonák özönlik el a hajót, a puskás zsoldosok szakértő módon átvizsgálnak minden sarkot és beugrót. „Ki irányítja?"

01.23 „Csak neki van VR kiképzése. Ő lesz az." De ha Snake beszél, vajon kiről van szó?

01.25 „Mit terveznek? Nekünk annyi, ha a Metal Gear a kezükbe kerül" Aha, talán azok a katonák lennének a Szabadság Fiai? (Sons Of Liberty)

01.34 „Azt ígérted, hogy ezután az akció után kilépsz az egységből." – mondja Snake. Még több katona ereszkedik le a helikopterekről, a köteleik valósághűen lengenek a szélben. „Ez az egység a családom. Sehol máshol nincs helyem."

01.37 „Ez egy szabad ország." Nos, a fedélzeten található katonákat figyelembe véve már nem az. Ahogy a villám belecsap a hajóba, és esőcseppek zúdulnak a kamera len-



A halál, rovarformában... Bemutatjuk Metal Gear Ray-t, teljes szépségében.

akarsz, szétlőheted az ellenség rádióját, mielőtt még több hasonszőrűt zúdítana a nyakadba – és működni is fog. A videofelvételen az egyik katona szétlőtte a lámpát, mert infra-szemüveget viselt. Ez már tényleg taktikázás, és erre Snake ugyanúgy képes. Ha épen Snakenél van szemüveg, és az ellenségnél nincs, megteheti. Ez nem lenne lehetséges a harmadik személyű módban, mert nem lehetne a lámpára célozni.

A hátterek megsemmisíthetősége egy interaktív világot sugall – egy olyan világot, ahol az irányítás a játékos kezébe kerül, és ő dönti el, hogyan akarja végigvinni a játékot.

Pontosan. A legjobb dolog a *Metal Gear Solid 2*-ben az, hogy megvan rá a szabadságod, hogy azt csinálj, amit akarsz, és úgy, ahogy akarod. Tehát a válaszom: igen.

Ez azonban megváltoztatja a játék rendezőjének szerepét. Ezek után már csak világokat, és nem játékmenetet tervez?

Nem igazán. Biztosítom a környezetet, ugyanakkor azonban egy olyan cselekményszálat is, amelyet a játékosnak nagyjából követnie kell. A játékosnak módjában áll eldönteni, milyen gyorsan akar végigmenni a játékon. Még mindig én találom ki a történetet, és én mondom meg, hogy a játékosnak itt vagy ott ezt vagy azt kell csinálnia; még mindig én vagyok a rendező.

Mekkora a PlayStation2 szerepe abban, hogy létre lehet hozni a videojátékoknak ezt az új, interaktív, mégis moziszerű stílusát?

Itt nem igazán a gép képességeiről van szó. Ami fontos, az az, hogy képes lesz DVD-videofilmeket is lejátszani. Egy csomó olyan ember válik majd játékossá, akik szeretnéne filmeket nézni – akár régieket is – ugyanakkor játszani is. A jelenlegi piacon nincs olyan játék, amely megfelelne az igényeiknek. Az én játékaim moziszerűek, és valószí nűleg kielégítik ezeknek a mozirajongóknak az igényeit. Ennek a rétegnek mindig is ilyen játékok kellenek majd, és ezt felismerve a többi cég is átáll az ilyen programok készítésére is; ezáltal a videojáték-ipar a kö vetkező szintre lép.

Itt az ön saját céljairól van szó.

Pontosan ezekről szeretnék beszélni. Tudom hogy látvány szempontjából sosem lehetünk jobbak, mint a mozifilmek – a mozi mindig jobb lesz – de én nem is erre vágyom. Az én dolgom az, hogy játékokat készítsek. Mí



CURRICULUM VITAE

KI IS TULAJDONKÉPPEN EZ A KOJIMA GYEREK?



1963: Született augusztus 24-én, Stagaya, Tokio.

1966: Három évesen Kobe-ba költözik, itt tölti el fiatalkora hátralevő részét. Az iskolában elkezd 8mm-es filmfelvételeket készíteni, és történeteket írni.

1986: Huszonhárom évesen Kojima csatlakozik a Konamihoz, játéktervezőként.

1987 Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi az MSX-es *Metal Gear*-t. A játékosokat lenyűgözi az innovatív hozzáállás, a drámai forgatókönyv, és a részletes világkép, ezek mindegyike addig ismeretlen volt az akciójátékokban.

1988: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi a *Snatcher*-t, egy *Blade Runner-Monkey Island* keverék grafikus kalandjátékot PC-re, MSX-re, és MegaCD-re.

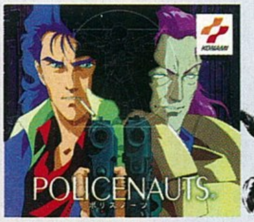
1990: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi, és megrajzolja a *Metal Gear 2: Solid Snake*-t, megint csak MSX-re.

1994: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi a *Policenamuts*-t, egy mech-es *Snatcher*-folytatást PC -re, MegaCD-re és PlayStation-re (csak Japánban).

1998: Az áttörés. Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi a *Metal Gear Solid*-ot PlayStation-re – egy játék, amely amellett, hogy bemutatja a lopakodást a videojáték-iparban, több, mint 5.5 millió példányban kel el világszerte (2000 márciusi adat). A *PSM*-től 10/10-t kap. Hmmm....

1999: A KCEJ alelnöke lesz. Most már ő felügyeli az összes KCEJ-játékot, mint például a *Drum Mania* és a *Guitar Freaks* PlayStation-verzióit.





Kojima-szan két előző játékának borítója: a *Snatcher* (1988) és a *Policenauts* (1994)

1999: Megtervezi, forgatókönyvet ír, és megrendezi, és megrajzolja a *Metal Gear: Integral*-t, ami egy különkiadás (Európában *Special Missions* néven adták ki). A kezdő intrót Kojima PlayStation2-n készítette.

2000: Produceli és megtervezi a *Metal Gear 2: Babel*-t GameBoy-ra, de emellett jóval nagyobb ászt tartogat a kabátujjában – már ekkor több, mint egy éve dolgozik a *Metal Gear Solid 2*-n, és a *Z.O.E*-n. Hát akkor jöjjön 2001...





Snake őrködik a *Metal Gear* korlátozott példányszámban megjelent kiadása fölött

ek lehetnek moziszerűek, az igazi különle-
esség egy játékban az, hogy játszhatsz vele
tehát interaktív. Ha ezt kerek egészként
emléled, akkor mozifilm-közeli élményt
újtunk, azonban teljes interaktivitással –
pedig egy olyan játék, amelyik jobb a
ozifilmeknél. Erre törekszem.

**Jobb a mozifilmeknél". És itt jönnek
épbe az Internet adta lehetőségek.**
evet) Nos igen, ez is elképzelhető.

**eszéljünk akkor a *Metal Gear Solid 2*
rténetéről (lásd a Tulajdonképpen Miről
Van Itt Szó? hasábot). A sajtó számá-
kiadott röplapon az áll, hogy a játék
igyelmeztetés a digitális társadalom kö-
ledtére", és célja, hogy „az emlékeket
az életmódot megörökölje a következő
eneráció is". Elárulna erről valami bő-
bbet is?**
evet) A történetről van szó, tehát nem
ondhatok túl sokat. A figyelmeztetéshez
zzátartozik az a tény is, hogy a játékos
y videojátékkal játszik, és a videojáték is
gitális. Ebben a virtuális, digitális világban
szol – és ez is a figyelemfelkeltés része.

**őzőleg, a *Metal Gear* esetében egy kó-
t kellett beütni a doboz hátuljáról.**
mind összefügg.

**a már a részleteket nem árulhatja el,
dna mesélni az ön számára fontos, ked-
venc témákról – az emlékek átörökítése, és a „menekülés a korlátozásoktól (DNS)" (az első *Metal Gear Solid* témája)?**

Én úgy vélem, nagyon fontos, hogy átadjuk az emlékeket. A játékhoz visszatérve ez úgy jelenik meg, hogy a legtöbb dolog, amit a következő generációra hagyunk, digitális. Zene a CD-ken, filmek a DVD-ken... Ez csak számítógépes tárolóhely, tehát az átadás digitálisan történik. Szerintem az ehhez kapcsolódó kérdések egyike az, hogy át kell-e adnunk ezeket a dolgokat a következő generációnak; véleményem szerint mindenképpen.

„Egy játék, amely mozifilm-közeli látvánnyal szolgál, viszont teljesen interaktív – nos, egy ilyen játék jobb lehet a filmeknél; és én ezt próbálom megvalósítani."

Ezt a mélységet és részletességet a játék fizikájában is fel lehet lelni – és most nem csak a főszereplőről van szó, hanem a hátterekről is.

Ahelyett, hogy arra használnánk a gép processzorának erejét, hogy minden egyes hajszálat, pórust, vagy ráncot megrajzoljunk, inkább arra koncentráltunk, hogy egy olyan realisztikus világot hozzunk létre, ahol a fizika törvényei mindenre vonatkoznak; és ezt ki is lehet használni. Egy olyan 3D-s világot készítettünk, ahol „érezheted" a levegőt, a hőmérsékletet, a párát – mindent.

Ami azt eredményezi, hogy a hagyományos joypad-os irányítási rendszer már elavulttá válhat. A SCEA külsős kutatásainak és fejlesztéseinek alelnöke, Phil Harrison elárulta, hogy a Sony laboratóriumaiban már dolgoznak a hangfelismerő rendszeren.

Szeretnék az egyik játékunkba beépíteni a hangfelismerést; ez nagyon illene a *Metal Gear*-hez. Mondjuk egyszerűen hívni lehetne Codec-et a Commlink-en keresztül...

Addig is, a rendelkezésükre áll az új Dual Shock 2, új, analóg érzékenységű gombjaival. Használja ezeket a *Metal Gear 2*?

Igen, használja majd az összes gombot, hiszen így működik. Ha gyorsan akarsz menni, gyorsan nyomod le a gombot. Ha lassan akarsz célozni, lassan. Ha gyorsan akarsz kúszni, gyorsan mozdítod az analóg kart – de ha gyorsan kúszol, zajt csinálsz, és az ellenség meghall. Kinézhetsz mondjuk egy sarkon, ha szép lassan mozdulsz, vagy ha az ujjad a tűzgombon tartod, jobb, ha nyugodtan engeded vissza, nehogy véletlenül elsüsd a fegyvert.

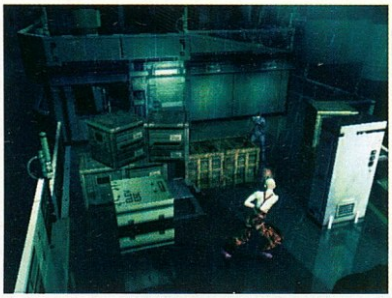
Nem csak a hagyományos fegyvereket lehet majd használni. Tegnap arról volt szó, hogy szerepelnek majd kábító-nyilak is, valamint hogy lehetséges lesz

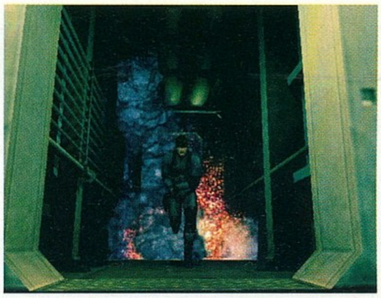






Metal Gear művészeti veze-
je, Yoji Shinkawa. Jól néz ki, és jól is
zi magát...









Vess egy pillantást az Előzetes hasábra, és aztán keresd meg a szöveghez tartozó képeket. Igen, balra fönt a Szabadság Leánya látható

AZ ELŐZETES FOLYTATÁSA...

cséjébe, Snake lábraáll, a lépései látványos csobbanásokat gerjesztenek, ahogy megindul a fedélzeten.

01.52 Snake elkezd a sarkokon kilesni, a teste tökéletes anatómiával modellezve. Mielőtt nekitámadna ellenfelének, a meglepetéstől leesik az álla, aztán összeszedi magát, ez mellesleg hihetetlenül látványos. Ekkor elkezd kúszni; az eső a testét csapkodja, apró cseppek pattannak le a ruhájáról. Olyan, mint egy filmjelenet...

02.04 Snake fellopakodik a lépcsőn, és egy villám fénye árnyékokat vet az egész hajón. A fenébe is, ez tényleg egy mozifilm-előzetes.

02.18 Az őrök zseblámpákkal keresik Snake-et.

02.25 Isten hozott az orvlövész-módban. Egy gyors váltás harmadik személyű nézetre, és látni, ahogy a kommandós-ruhába bújt zsoldos megkapja a maga kábítónyíl-adagját. A szokásos ZZZ-k megjelennek a feje fölött; a rosszfiú alszik.

02.38 Hol van Snake? A korlát mentén lóg, hogy elkerülje az őrök keresőlámpáit. Csak egy gyors ugrás, és már el is tűnt.

02.55 Még több moziszerű kameraállás, és film noir-os árnyékok, ahogyan Snake felfele halad. Végiglopakodik a folyosón; egy közelképen jól látható masszív izomzata, és az árnyékok, amelyek a világításnak megfelelően mozognak. Egy őr közelít, de Snake elrejtőzik, mielőtt még észrevenné. Őr el.

03.14 És hello, Snake. Beleütközik egy őrbe, aki egyből megadja magát, és reszketve várja a kegyelmet. Hogy Snake könyörületet gyakorol-e? Nos, inkább egy csinos kis állast és egy szép csípődobást gyakorol...

03.22 A hajón berendezett laboratóriumban vagyunk, Snake-nek el kell osonnia. Üres töltényhüvely eldobva, az őr figyelme elterelve, ezután pedig egy ugrás és egy gyönyörű gurulás következik. Az őr semmit sem vesz észre, és megjelennek e feje körül a szokásos kérdőjelek.

03.50 Némi kutatás után Snake rálel egy halott emberre az egyik szekrényben. Visszateszi, aztán elrejtőzik, eggyel mellette. Az első személyű nézetben jól láthatók az őt kereső őrök. Felfedezik, és fejük fölött megjelenik az első felkiáltójel, némi riadó-hanggal kísérve.

04.20 „Ki az?" – kérdezi egy őr. A válasz? Csak egy lövés az arcába, a felismerés végső pillanatát követően. Tiszta *Kriminális*. Hogy ki a magányos fegyveres? Egy pisztolyt lóbáló öregember, terepszínű ruhában, és hosszú esőkabátban, ami mögött jól látható a szürke lófarok. „Bajtárs, elsüllyedsz az Ezredessel együtt..." – morogja, mielőtt eltűnne a képből. Igen, Shalashaska-t láttuk – avagy Revolver Ocelot visszatérését!

04.42 „Annak idején a *MGS* megváltoztatta a világ játékait" – olvasható a képernyőn fekete alapon fehér betűkkel. Egy női szereplő válik láthatóvá. Rövid, szürke frizurája van, mellényt, és katonai nadrágot visel. Van nála néhány kés is... Snake kiemelkedik néhány megjelenő láda mögül, és célra tart. A nő elhajítja a kését, amely *Matrix*-stílusban hőhullámot hagy maga után. Snake elkerüli a pengét, és ahogy új ellenfele másik kést húz elő. Pisztolyt ránt.

05.01 „És most a világ változtatja meg a *MGS*-t." Vágás. Őrült akció, Snake ürít ki nem kevés tárat az őt üldöző infravörös szemüvegbe bújt katonákra. Snake ekkor első személyű módra vált, és kilövi a jobb oldalukon található csövet, és a gőz elvakítja őket, ezáltal könnyű célponttá válnak. Tökéletesen interaktív hátterek, intelligens játékmenet. Jövünk már...

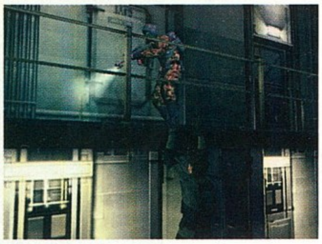
05.19 „Nesze!" Hölgyismerősünk egy apró bombát hajít Snake felé, aki éppen néhány láda mögött kuporog. Egy állvány leszakad, és elszabadul; ekkor egy harmadik- és első személyű lövöldözés kellős közepébe csöppenünk, végül Snake lerohan, és eltűnik.

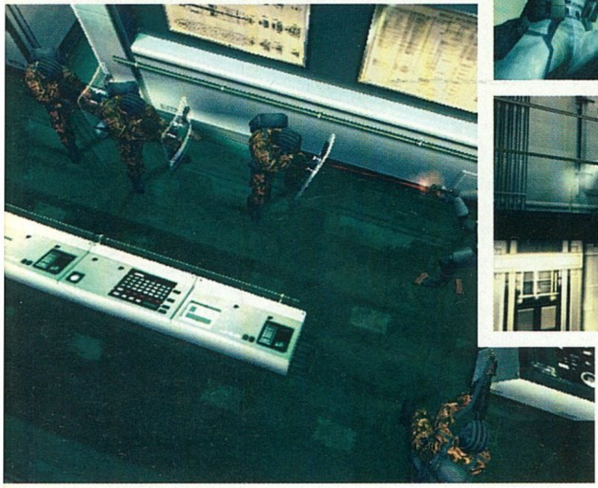
05.43 A katonáknál most már golyóálló ple- ▶











Snake és a katonák, őrök, korlátok, plexik, folyosók, és robot-árnyak

végigmenni a játékon úgy, hogy bárkit is megölne a játékos.

Most leginkább erre koncentrálok. Persze, lesznek új fegyverek. Néhányuk valójában is létezik, néhány pedig a mindenhol látható fejlett technológián és a képzeletünkön alapszik.

A kábító-nyilak... ha első személyű módban használod őket, eldöntheted, hogy az ellenség milyen gyorsan ájuljon el. Ha például lábon lövöd, még egy ideig szédeleg majd, de...

Igen, így van. Ha szíven lövöd, azonnal összecsuklik.

Egy kérdés Mr. Shinkawa-nak (a *Metal Gear Solid 2* karakter- és környezettervezője): az új *Metal Gear Solid* nagyon élő, nagyon rovarszerű...

Az első *Metal Gear*-ben azt akartam, hogy a Metal Gear Rex inkább dinoszaurusz-szerű legyen, de a gép korlátai nem tették lehetővé a túl sok poligont; még a mozgás is nagyon robotszerű kellett legyen; szögletes és szaggatott. A PlayStation2 segítségével növelhető volt a poligonok száma, és azáltal, hogy az éleket lekerekíthettük, az egész sokkal inkább úgy néz ki, mint egy szörny. Nem dinoszaurusz, hanem egy igazi szörny. Szerintem ez komoly fejlődés – a dinoszaurusz helyett szörny.

Nagy kihívás lehetett Snake megtervezése PlayStation2-re.

Alapvetően hasonló úton járok, mint az els részben. A *Metal Gear 1*-ben a modellekhe használt poligonok azt eredményezték, hogy nem volt szemük, füleik, szájuk, vagy orruk A *Metal Gear Solid 2*-ben azonban – a gép poligon-kezelési képességeit is tekintetbe vé – látható lesz az orr, a száj, a szem; minden.

Milyen részletességre számíthatunk?

Képes lesz mimikára, például meglepett arcot vágni. Amikor bajba kerül, az látszik majd rajta, hogy „Úristen!".

A borítóterv alapján úgy vettük észre, hogy a karakter megváltozott.

Eltelt néhány év az első rész óta. Most má szakállas, egy kicsit szakadt, de nagyon komoly lesz!

Visszatérünk Mr. Kojima-hoz. Ez a maga szintű részletesség hogyan befolyásolja majd a játékmódot?

Mikor Snake kitekint egy fal mögül, és egy ellenség áll előtte, meglepettnek tűnik majd Mivel Snake arca csak a képernyő kis rész foglalja el, ezt elsőre talán senki sem veszi majd észre, de mivel mindig látod majd, sz pen lassan elkezdesz rá odafigyelni. Meg le het majd állapítani, hogy az arca sokszor megváltozik – csak közelíts rá, és egyből j láthatóvá válik – de ez nem szolgál semmi lyen paraméterként, és nem ad semmiféle k egészítő információt.



















VAN VALAKINEK KÉRDÉSE?

A KÉRDEZZ-FELELEK SZEKCIÓ VÉGIGNÉZTE A FILMET, ÉS A LEVETÍTÉSE UTÁN (LÁSD A BEMUTATÓ HASÁBOT) A SAJTÓ TAGJAI KÉRDÉSEKKEL ÁRASZTOTTÁK EL KOJIMA-SZANT. ITT OLVASHATÓ A TÁJÉKOZTATÓ LEÍRÁSA, MEG NÉHÁNY IDIÓTA KÉRDÉS (ÉS VÁLASZ)...

Mennyire nehéz a PlayStation2-re programozni?
Eléggé bonyolult. Vegyük például a kezet. Szükséged van mind az öt ujjra – az összes ízületre, hogy meg tudj fogni dolgokat; ezt nagyon nehéz megvalósítani. Másrészről azonban a PlayStation2 programozása nem csak nehéz, hanem sok lehetőséget is kínál.

Mekkora a *Metal Gear 2* költségvetése?
Elég nagy ahhoz, hogy el lehessen készíteni belőle egy japán Godzilla-filmet!

Van Snake-nek társa a *Metal Gear 2*-ben? (mint mondjuk Meryl)
(nevet) Ez titok.

Hány órás lesz a *Metal Gear 2* játékmenete?
Fogalmam sincs.

Fejlettebb lesz az MI, mint az első, PlayStation-ös részben?
Az Emtion Engine teljesítményének harmadát csak az MI-re használom fel. Az előző *Metal Gearben* mindig Snake küzdött egy katonával. Most azonban sokkal több ellenséggel kell majd szembenéznie. Lesz egy osztagparancsnok, aki parancsokat osztogat, az alapján, hol van Snake, és hogy milyen fegyvert használ éppen... elég összetett az MI-rendszer, amin dolgozunk.

Vannak új fegyverek? Voltak katonai tanácsadóik ezzel kapcsolatban?
Az egyik új fegyver a kábító-nyíl. Ha okosan használod, és ügyes is vagy, anélkül mehetsz végig a játékon, hogy bárkit meg kellene ölnöd. Ahogy a legutóbbi játék esetében is, eltöltöttünk egy pár napot Motoseda Morival, a katonai szakértőnkkel, aki meglátogatott minket, és adott néhány tanácsot a behatolási technikákkal és a különleges egységekkel kapcsolatban, valamint arról, hogyan kell egy területet becserkészni, és megtudni, van-e ott valaki.

A játék CD-n vagy DVD-ROM-on jön ki? A PlayStatio2 hálózati lehetőségeinek figyelembevételével készül?
(a DVD-s kérdésre) Lehet. A hálózati lehetőségekről csak annyit, hogy egyelőre még semmit sem jelenthetünk ki, de természetesen figyelembe vesszük a fejlesztés során. Valami azért biztos lesz...

A keménypapír-doboz visszatér majd?
Nem is egy!

A *Metal Gear 2* készítése során mennyire vették figyelembe a játék- és filmipar közeledését? (ööö... ez volt a mi kérdésünk...)
Én személy szerint imádom a mozifilmeket, és ahogy azt valószínűleg tudják is, a mozi a hobbim. Mivel úgy nőttem fel, hogy sok filmet láttam, ez észrevehető lesz a *MGS*-ban is.

Mióta fejlesztik a játékot, és meddig tartanak még a munkálatok?
A kísérletezgetést egy évvel ezelőtt kezdtük, és most már tudjuk, hogyan fest majd a PlayStation2-s *Metal Gear*. Az engine már megvan, mostantól kezdve koncentrálhatunk a történetre és a finomításokra; ez még eltart körülbelül egy évig.

Hogy érzi magát most, közvetlenül a premier után?
Hogy őszinte legyen, nagyon izgatott voltam, mivel még soha sem mutattam be premiert egy mozifilmes cég vetítőszobájában. Ennek ellenére úgy tűnt, hogy kedvező fogadtatása volt, így némileg megkönnyebbültem.



„Visszatértem!"
Kojima-szan válaszol néhány kérdésre a film-premier után.

„Nem akarok túl részletes egyéniséget Snake-nek, mert ő mindenki. Nem lehet túlságosan kidolgozni, mert képesnek kell lenned beleélni magad Snake szerepébe, hogy ő lehessél.”

e végül is jobban megismerik majd a já-kosok a karaktert.
z kétségkívül igaz. Mikor játszol, megle-idsz majd, ha látod, amint Snake meglepő-k, és ettől még jobban meglepődsz... Pont, int a horrorfilmekben, mikor egy lány fel-kít, te is felkiáltasz.

ost azonban hangsúlyozhatják a fájdal-at a szereplő mozdulatai és az arckife-zése, és e motiválja a játékost. Ez nne a PlayStation2 játékok jövője? Már em csak egy lövöldöző emberről van ó, hanem valakiről, akit a játékos meg ar ismerni, hogy megérthesse, miért is völdözik.
ppen ez az oka annak, hogy nem egy oom-szerű játékot csináltunk, ahol az első emélyű mód miatt nem látható a karakte-d arca.

: azt jelenti, hogy ha Snake-kel játszik ember, jobban megismeri a jellemét?
em akarok túl részletes egyéniséget Snake-nek, mert ő mindenki. Vele játszik mindenki, tehát semlegesnek kell lennie. A többi sze-replőt rendesen kidolgozzuk – ott van az a srác, akinek megölték az apját, vagy a lány, akit mostohaszülők neveltek fel – de Snake te vagy. Nem lehet túlságosan kidolgozni. Képesnek kell lenned beleélni magad Snake szerepébe, hogy ő lehessél.

Valamit tisztázhatnánk az olvasók számá-ra is –találkozott a *Matrix*-os Andy és Larry Wachowskival, és van-e szó egy *Matrix* játékról vagy egy *Metal Gear* mo-zifilmről?
Csak összefutottunk. Nem beszéltünk Kojima-s *Matrix*-ról, vagy bármi ilyesmiről. Csak köszöntünk egymásnak, és megpróbál-tunk beszélgetni! Ők nem tudnak japánul, én meg nem tudok angolul, úgyhogy kisebb ne-hézségeink akadtak egymás megértésével...

OK – de kit szeretne egy esetleges *Metal Gear* mozifilm rendezői székében látni?
A Wachowski testvéreket, Alex Projas-t, aki a Holló rendezője, vagy talán Stephen Norringtont, aki pedig a Penge című filmé.

Egy utolsó kérdés: mivel a legelégedet-tebb abból a kilenc percből, ami ma ke-rült bemutatásra?
A tüsszentéssel! És hogy némileg másként válaszoljak, arra, hogy a játékkal nagyon él-vezetes játszani. Sajnos még nem mutathat-tuk meg senkinek, hiszen egyelőre nincs be-lőle játszható verzió. Ez egy játék, nem pe-dig egy mozifilm, és mikor a *Metal Gear Solid 2*-vel játszom, nagyon elégedett va-gyok.

Nos, akkor hol is tartunk most? Egy olyan játéknál, amelyben lesz legalább annyi lesz, mint lopakodás, új, New York-i helyszín, amelyben visszatér Liquid Snake, és lesz benne még hatalmas, ro-varszerű Metal Gear, aki úgy törtet ke-resztül Manhattan-en, akár Godzilla. Kifi-nomult analóg irányítás, új fegyverek, mozdulatok; egy olyan játékról van szó, melyet egy olyan ember készített, aki minden egyes cseppet szeretne kipréselni az Emotion Engine-ből. Ez az ember arra vágyik, hogy mi is érezhessük a játék le-vegőjét...
És persze marad még rengeteg kérdés. Kik a Szabadság Fiai (Sons Of Liberty)? Mi ez az egész a digitális adatokkal? Mi történt Meryl-lel? Bízik egyáltalán valaki Revolver Ocelot-ban, és mit tartogat már megint Liquid Snake? Ezekre a kérdésekre remél-hetőleg választ kapunk, mikor Kojima-szan újból bemutatja a *Metal Gear Solid 2*-t a szeptemberi Tokyo Game Show-n, mielőtt visszavonulna, hogy a játékot tovább fino-mítsa a 2001 őszére tervezet megjelenésig. Addig is lehet döbbenten nézni a képernyő-fotókat, elmélkedni az idézeteken, átérezni a játék hangulatát, és, ahogy a *PSM* is tette, leülni, és várni, hogy megérkezzen a videojátékok jövője. Ott leszünk a sor elején... ■







„Nincs. Több. Fényképezés.”
Kojima-szan tökéletesíti kőkemény pillantását.



„Elkelne egy esernyő...” Snake kellemesen szenvtelennek tűnik a rázúduló esőben.

AZ ELŐZETES FOLYTATÁSA...

xi-pajzsok vannak. Snake azért rájuk lő, a pajzsok szikráznak és pattognak a becsapó-dástól, de azért kitartanak. Snake – vagy inkább a játékos – első személyű módba vált, és úgy teríti le a katonákat, hogy tér-den lövi őket. A taktikus megközelítés meg-marad, mikor – szintén első személyű nézet-ben – Snake kilövi a lámpákat, csak annyi időre megállva, hogy bemutathasson egy fantasztikus újratöltési animációt.

06.08 A tankhajón egy bár is található. Itt az idő, hogy lelövöldözzük az üvegeket és a rosszfiúkat.

06.30 Újra csapó, ahogy Snake begurul egy üvegablak mögé (amely gyönyörűen szétrob-ban), és rajtaüt egy hat őrből álló csopor-ton. Mivel neki lézeres célzókészüléke van, az őrök vesztesek. És mintha ez nem volna elég, levelek hullanak a kereszttűzben elta-lált néhány növényről leszakadva. Az üvegek és a dobozok szintén részt vesznek a mulat-ságban, a szerteszálló tárgyak fizikai model-ezése tökéletesebb már nem is lehetne. Egy doboz gyümölcs hullik Snake-re, mielőtt ki-nézne a fedezékből, és leszedné a bérgyilko-sokat.

06.59 „Az *MSG* újra kezdődik!” olvasható a képernyőm. Nem rossz. Fekete-fehér animá-ció jelenik meg Snake-ről és új hölgypartne-réről, és stáblistája olvasható: Shinkawa-szan, Harry Gregson-Williams (a játék új ze-neszerzője, akinek a nevéhez olyan zseniális hanganyagok kapcsolódnak, mint például a *Szikla* zenéje), és végül persze Kojima. Ja, és egy röpke pillantás egy robotra....

07.11 Vissza a fedélzet alá, ahol a hajó és a kamera elkezd veszettül rázkódni, ahogy Snake kimenekül egy sor robbanásból.

07.14 Megint kint. „Megpróbálod felhasz-nálni?” – kiáltja Snake. „Felhasználni? Visszahozom!” – válaszolja Revolver. A hát-térben egy robot-végtag mozdul lassan...

07.25 „Micsoda!? Te és Solidus még min-dig...” Vágás. Vissza Snake-hez, aki még mindig szaladgászik, és csak néha áll meg, hogy kilőjön egy pár tárat egy gépfegyver-ből. Az üres töltényhüvelyek kihullanak a fegyverből, és persze tökéletesen modelle-zett röppályán pattannak vissza a földről. A tankhajó felrobban; irány Manhattan...

07.47 Ahogy a gén-mátrix kép elhalványul a *Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty* szöveg jelenik meg a képernyőn, és ezt egy PlayStation2 embléma követi. A tömeg uj-jong, de még nincs vége...

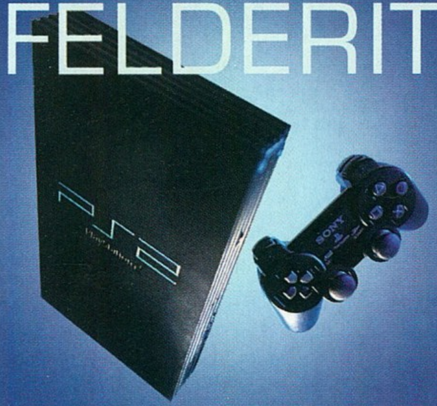
07.58. Úristen, ez Metal Gear Ray! Hatal-mas robotfarka van, amit meglóbálva ször-nyű méretű pusztítást visz véghez; a felépí-tése organikus, és folyékonyan animál. Ray ollói kinyílnak, és energia-kisüléseket enged-nek szabadon. Ijesztő, ahogy Snake meg is jegyzi. Az esőtől áztatott Snake elrejtőzik Ray elől egy halomnyi láda mögé, és bele-szól a rádióba: „Octagon, ez egy rohadt...”

08.25 A képernyőn ez áll: „Megjelenés elő-reláthatólag 2001-ben.” (a tervezett őszt ki-hagyták a szövegből). De a legfontosabb még hátravan; a legutolsó párbeszéd: „Rég volt, testvér...” Ki ez? Csak nem Liquid Snake? „Igen, én vagyok az.” MI MOST AKARUNK JÁTSZANI EZZEL A JÁTÉKKAL!

08.30 Vágás. Snake-et látjuk, amint csende-sen oson lefelé egy létrán. Észrevétlenül kú-szik egy csapatnyi katona mögött, amikor hirtelen... (az esőben Snake megfázott) tüsszent egyet. Ahogy megtörli az orrát, az egész osztag egy emberként fordul meg, és egy seregnyi kérdőjel mellé még párosul a játékban hallható leghangosabb riadó; Kojima a humorral is bőkezűen bánt. És még...

08.50 ...ott van a stáblista utáni rész. Egy őr elszundikál az asztal mellett. Az egyik társa bejön, és elhelyez az alfelén egy ízes s***berúgást. Az alvó őr felébred, körbe-körbe nézeget, hogy megtalálja időközben kámforrá vált cimboráját, és egy szaxofon-szóló kíséretében méretes kérdőjel tűnik fel a feje fölött. Vége a kilenc percnek. Ez egy-szerűen zseniális volt...

PS2 FELDERÍTÉS



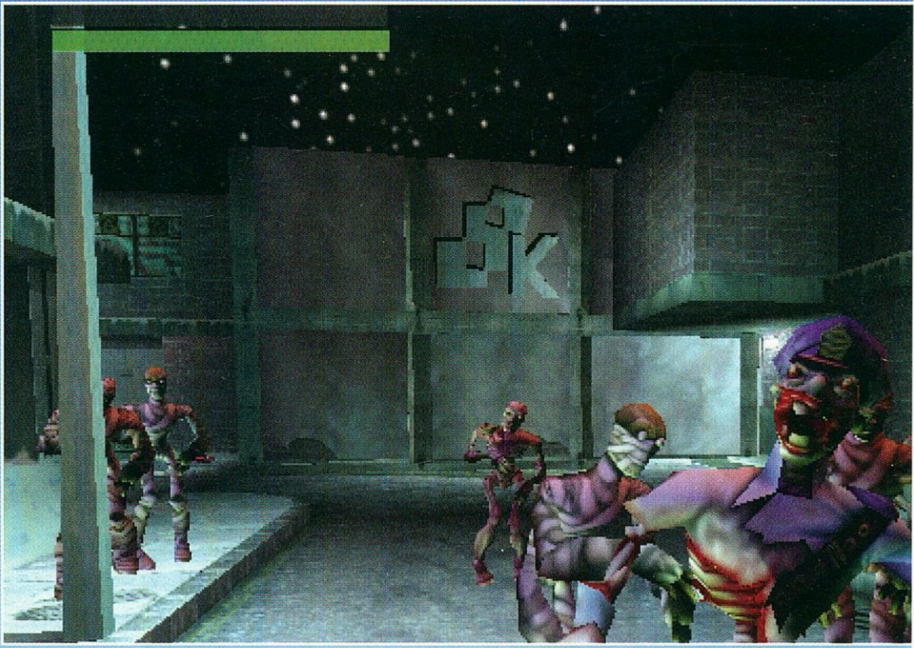
HÍREK A PLAYSTATION2 VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...



R2R: VISSZAVÁGÓ

A Midway *Ready 2 Rumble: Round2*-je a PlayStation európai megjelenésével egy időben kerül a boltokba. A játékban egy csomó új harcos, kombó, kifinomult grafika lesz összesűrítve. És ha még ez nem lenne elég, részletek szivárogtak ki arról is, hogy szerepel majd néhány meglepetés-bokszoló is. A kosárlabda-sztár Shaquille O'Neal felhúzza a kesztyűket, és a csimpánzrajongó Michael Jackson is a szorítóba lép majd. Hogy ő mit fog kezdeni egy szál kesztyűvel, azt már senki sem tudhatja...



ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOK AZ E3-ON

ELSŐ VÉRIG

NAGY FEGYVEREK ÉS ELSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOK PS2-RE

A világ csúcs-kiadói közül négyen (Activision, Eidos, Infogrames, Electronic Arts) kívánnak a közeljövőben PS2-s első személyű lövöldözős játékot megjelentetni. A Sony gép döbbenetes képességei miatt a lövöldözős játékok képesek lesznek vetekedni az Első Év verseny-, kaland- és RPG játékainak tömegével.

Jelenleg a legjobb külsővel az Eidos *Timesplitters*-e rendelkezik (amiről eddig *Time Splinters* néven olvashattatok – lásd a múlt havi cikkeket). A játékot a Free Radical Design fejleszti, amelyet egyébként ex-Rare tagok alapítottak. Ahelyett, hogy idegen orgyilkosokat, vagy pókerarccal dülöngélő halottakat szerepeltetnének, a Free Radical sokkal korrektebb megoldást választott: nyáladzó élőhalott papok és rajzfilmszerű, őrült cyborgok népesítik be a gyilkolási zónát. A címben szereplő Splitter-ek egy ősi faj, akik kristályok segítségével szítanak káoszt az idő minden síkjában. Az időutazások az 1935 és 2035 közötti 100 évet ölelik körbe. Két jellemzője emeli ki a játékot a többi közül. Az első a hihetetlenül jó osztott képernyős többjátékos mód, amelyet a Free Radical szeretne 60 fps-es sebességgel futtatni, a másik pedig a zseniális térképtervező, amelyben bármelyik térképet bármilyen készenléti fokon kipróbálhatsz, hogy aztán a végsőkig tökéletesítsd a mészárlás helyszínét.

Ha arra vagy kíváncsi, mi történt a PlayStationös *Unreallal*, a válasz az, hogy átírják PlayStation2-re. A *PSM* ment egy kört a játék egy nagyon korai verziójával, és nem volt túlságosan lenyűgözve. Maga az Infogrames is elégedetlen

E3 5 LEGJOBB PS2-ES JÁTÉKA

- Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (028. o.)
- Madden NFL 2001 (039. o.)
- Munch's Oddysee (038.o.)
- Timesplitters (ezen az oldalon)
- Wipeout Fusion (a következő számokban)



ARTHUR KIRÁLY ÉS A TÖBBIEK

A Midway nagy fába vágta a fejszéjét: Thomas Mallory Arthur-legendáról íródott könyvének (címe: *Le Morts d'Arthur*) alapján készítik *Legion: Legend Of Excalibur* elnevezésű játékukat. A félig real-time stratégia, félig kaland játékban Arthur Pendragon szerepét alakítod, aki Morgan Le Fey ellen háborúzik. Hozd össze a saját Kerekasztalodat, összegyűjtve a tizenkét legjobb és legigazabb lovagot, építs kastélyokat és ostromgépeket. A többjátékos módban szerepelnek majd egymás elleni és kooperatív pályák is; mindegyik John Boorman *Excalibur*-jének korhű hangulatát sugározza majd.



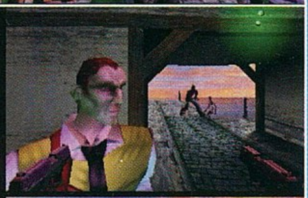
ISTEN HOZOTT A KÁOSZ VILÁGÁBAN...

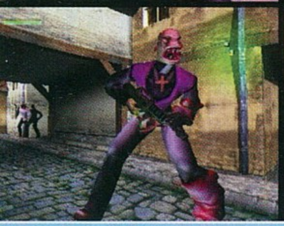
Az Interplay létrehozott egy új leányvállalatot Digital Mayhem néven, akik a *Run Like Hell* elnevezésű túlélő-horror játék fejlesztéséért felelősek. A 3D kaland *Run Like Hell* a sci-fi horror világába kalauzolja a játékost (képzeld el az *Alien* sorozat és a John Carpenter által rendezett *A dolog* keverékét), ahol Dick Connor közlegény (akinek a hangját Lacs „Bishop" Henriksen szolgáltatja) eléri, hogy egy távoli űrállomásra helyezzék. Az egyetlen probléma az, hogy a bolygót idegenek támadták meg, akik kiirtották a lakosságot, nagyszerűen alkalmazkodtak a környezethez, és ellopták a menyasszonyát. Mindenki számítson kellő mennyiségű horrorra, és persze a címben említett eszeveszett menekülésre. A *Run Like Hell* a jövő év elejére várható.

...alra és lent) *Timesplitters* kristálytiszta ...epsége. Vess csak egy pil...tást arra a csinos kis ...ztott képernyős négyjáté...s módra. Hmmmm... osz...t képernyős...









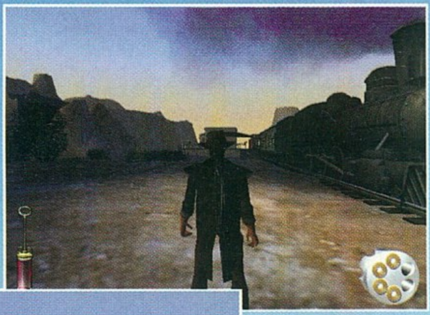




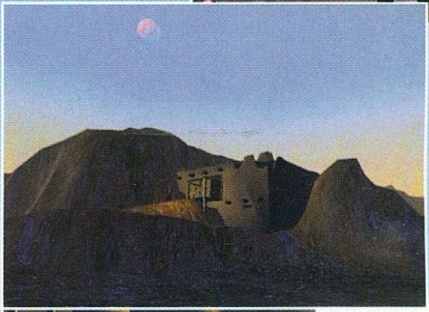
Az *Unreal* a fotókon talán nagyon meggyőzőnek tűnhet, de az E3-on nagyon dadogott. Ezen szerencsére még dolgoznak a fejlesztők.







Az EA *The World Is Not Enough*-járól csak egy fotónk van; legközelebb azért több lesz...



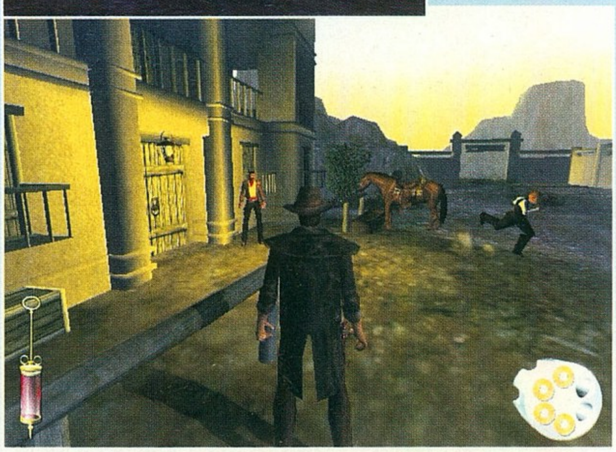
...elenlegi állapottal, és át akarják ... a játékot, hogy a szokásos ...yStation kontrollerek helyett ...érrel működjön. Magán a játé...n is kell még gyúrni, ugyanis az ...ártnál jóval döcögősebbnek bi...nyult. Jó hír viszont, hogy az ...*real* lesz a hivatalos online PS2 ...ék, így a megjelenéskor már mi...k a lehetőség, hogy olyan em...eket lőhessünk halomra, akiket ...szolút nem ismerünk.

Az egyik játék, amiről többet ...ashatsz majd ezeken az oldala...n a *The World Is Not Enough*. A ...yStation1 verzió PlayStation2-es ...gy testvére a *Quake III engine*-... használja. A *PSM*-nek jutott az ...iváltság, hogy zárt ajtók mögött ...y korai pillantást vethettek a já... jelenlegi állapotára, és valóban ...pnek találtuk. Szorosan követi a ...n történetét, és szerepelnek ...nne szövetséges szereplők is, ...k segítenek majd a küldetéseid ...án, és persze korántsem szövet...ges ellenségek is, akik villám...orsan elkapnak, ha nem figyelsz.

„Bosszúhadjáratod során meg kell tanulnod kártyában legyőzni a helyi szerencsejátékosokat."

Azt gondolhatnád, hogy a ládák és falak mögötti bujkálás nem akkora élvezet, azonban a *TWINE* interaktív környezettel rendelkezik, és képes leszel felrobbantani a falakat, hogy lelógó csöveket és drótokat tehessél szabaddá (no meg a sikertelen bérgyilkosok romos maradványait). Az EA egyelőre még bizonytalan, hogy a játék 30 avagy 60 fps-en fut majd egyjátékos módban. Aggodalomra semmi ok, a *PSM* (hó)naprakész információkkal szolgál majd Mr. Bond állapotában bekövetkező bármilyen változással kapcsolatban...

Egy kellemes csavarral gazdagodott a „menj és lőj" képlet az Activision *Gunslinger*-jében. A vadnyugaton játszódó történetben egy független fejvadászt alakítasz, aki kiváló képességeit egyaránt fordíthatja jóra és rosszra. Nem csak lövöldözésről van itt szó, hiszen abbéli igyekezetedben, hogy bosszút állj a gonosz földesúron, meg kell tanulnod fennmaradni a lovon, vonatot rabolni, legyőzni kártyában a helyi szerencsejátékosokat – persze tudnod kell majd azt is, hogyan kell két pisztolyt rántani egyszerre. A trükk? Nos, technikai értelemben véve Mr. Slinger egy harmadik személyű lövöldözős játék (magad előtt látod a karaktered), de annyi hasonlóságot mutat a fentebb felsorolt három programmal, hogy mindenképpen együtt kellett őket tárgyalni. ■



A játék azoknak, akik a Kevlar helyett a ponchót részesítik előnyben... a fantáziadúsan megvalósított *Gunslinger* sokkal jobban néz ki, mint arra bárki is számított volna.



ÉREZD A JÁTÉKOT

A Virgin Interactive karácsonykor akarja megjelentetni a *Force Of One*-t. A sci-fit és fantasy-t ötvöző *Matrix és William Gibson* keveréke játékban a techomancer Fairlight szerepébe csöppensz, aki meg akarja menteni Calcaphon világát. A játék teljesen interaktív karaktereket szerepeltet, akik megkérdőjelezik majd a játékmódodat, miközben segítenek küldetésedben, hogy végül aztán egy nagy Luke Skywalker-szerű megvilágosodásban legyen részed. Nem, nem az apádról van szó...



MUNCH ELSZABADULT

Odd világa a PS2-n a megjelenéskor kerül a b tokkba, méghozzá a *Munch's Oddysee* „személy ben". Munch Abe-bel egy gyógyszerészeti kuta tóegységben találkozik, és elindulnak Oddworl be. Mikor megérkeznek, tulajdonképpen azt cs nálnak, amit akarnak – lehetnek hazugok, jók, gonoszak, ami csak tetszik. A *PSM* elég szere csésnek mondhatja magát, hogy lehetősége ny kipróbálni az E3-n, és leesett az álla: gyönyör grafika, gondolkoztató cselekmény, intelligens kameraállások, humoros játékmenet (igyál es- pressot, hogy gyorsabban haladj!)... A *Munch* talán nem egy autóverseny vagy egy verekedő játék, de a legtöbbnél ígéretesebb. Nemsokára több infó – csak nálunk.







Szép külső, gyors animációk – a *Star Wars: Starfighter* lesz az a játék, amely a Lucas emblémát rásüti a PS2-re...

STAR WARS ON PS2

AZ ERŐ LEGYEN VELED

A PS2 KÉT FANTASZTIKUS, ÚJ *STAR WARS* JÁTÉKOT IS A MAGÁÉNAK MONDHAT MAJD – A *STARFIGHTER* AZ ELSŐ

A LucasArts neve biztatóan cseng a *Star Wars*-os űrharc-játékok között. A PC-s *X-Wing* sorozat és a *Rogue Squadron* elkészítése után már egész biztos tudják a dolgukat...

Nem meglepő tehát, hogy készül náluk egy hasonló témájú játék PS2-re is. Az *Episode I: Starfighter*-ben számos első részből származó hajó pilótafülkéjébe bevetheted magad, amelyek között a legjelentősebb az ultra-agyahagyott Naboo Starfighter. A játék nem követi pontról-pontra a film történetét, de bizonyos események, mint a Kereskedelmi Szövetség Droid-hajójával folytatott küzdelem, persze nem maradhatott ki belőle. Három szereplővel lehet beszállni a játékba, mindegyiknek saját hajóval dobja fel a party hangulatát. Ahogy a mondás is tartja: a változatosság gyönyörködtet...

Amit még hozzá kell tenni, hogy a Lucas Arts nem az eddigi programvázakra kívánja felépíteni a *Starfighter*t, Kifejlesztettek egy egész sornyi új módszert, aminek segítségével hihetetlen részletesség, lenyűgöző hajótervek, és lélegzetelállító sebesség valósítható meg. Csak vess egy pillantást a képernyőfotókra, ha nekünk nem hiszel – következő generációs játék a következő generációs gépre; ahogy kell. Továbbiakat a következő hónapban! ■

STAR NET

MI A HELYZET AZ ON-LINE *STAR WARS*-SZAL?

A szóbeszéd, amely már egy ideje felütötte a fejét, on-line *Star Wars* játékról – vagy inkább világról – szól.

Tény: áll egy hasonló játék fejlesztés alatt. A LucasArts a Verant Interactive-val (a PC-s on-line sikerjáték, az *EverQuest* készítői) és a Sony Online Entertainment-tel vállvetve készíti az „első erősen a többjátékos módra alapozott *Star Wars* on-line szerepjáték"-ot. A játékban „a harc, a specializált feladatok, és a merész küldetések" egyvelegét láthatjuk majd.

Hogy lesz-e PS2-re?

Bár hivatalosan még semmit sem erősítettek meg, a Sony Online kapcsolatunk szerint a válasz „igen". A Sony Online elnöke, Lisa Simpson azt mondta, hogy „a *Star Wars online* egy olyan csoda lesz, amely átalakítja az on-line játék fogalmát a megszállottak és az alkalmankénti játékosok számára egyaránt." Hopp, akkor ez a PlayStation2 lesz.



A modem – a múltban; bár jobb, ha először megnézed a Jővőképet a 006. oldalon...

STAR WARS RACER

LUCASKARTS

ÉS EZ A MÁSODIK. FOGADJÁTOK SZERETETTEL, HA AKARJÁTOK. ÍME A SUPER BOMBAD RACING

Nos akkor itt egy nyerő játékötlet: fogj egy rakás *Star Wars* szereplőt. Préseld be őket egy *Mario-Kart*-szerű versenyjátékba. És, ööö, adj nekik hatalmas fejeket. Mindenki győzött!

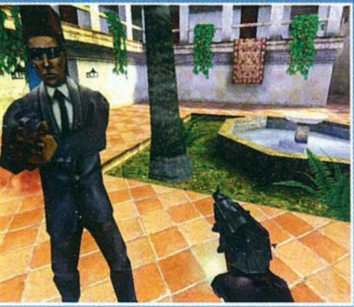
A *Super Bombad Racing* nevet viselő játékban, amely a Lucas Learning-es Dave Dresden szerint egy „mulatságos és könnyed *Star Wars* feldolgozás", nyolc *Star Wars* szereplő közül választhatsz, hogy aztán megmérkőzz a többiekkel. A játéknak nem sok köze van az *Episode I Racer*-hez, de pont ez volt a lényeg – egy olyan programot akartak készíteni, amely kevésbé komoly, és a fiatalabb korosztály is szívesen játszik vele. A power-upok az ilyen játékok lényeg és a *Super Bombad Racing* nem hagy senkit cserben ebből a szem pontból. Az igencsak soknak számító 25 begyűjthető fegyverrel, a pajzsokkal, és az egyéb cuccokka nem leszünk híján az akciónak.

Ahogyan az a képernyőfotók is látható, a játék jelenlegi stádiumában leginkább egy *Micro Man acs-Crash Team Racing* keverékre hasonlít – mindkettő csúcs. Ugya a grafika lényegesen kifinomultab mint bármelyik esetében, mire is számíthatnánk a világ leginkább várt konzoljától? Pontosan erre. ■



Még egy kis Mario – a *Star Wars* PS2-n egy nagyfejű g kartversennyel is me jelenik. Nézzétek csa azt a Jake gyereket.





AKARSZ ÖRÖKKÉ ÉLNI?

A Fox Interactive egy hatvanas évekbeli kémthrillerbe vágott bele, és ez az első személyű kalandjáték a *Noone Lives Forever* címet viseli. A főszereplő Agent Archer, és 15, akcióval teletömött pályán kell magát végigkémkednie, elkerülve a csapdákat, eltakarítva az alkalmatlankodó ügynököket, és teljes mértékig kihasználva a hatalmas eszköz-arzenált. Ezek között található a robbanó rúzs, a sav-parfüm, és a robotkutya. Igen, Arches ügynök egy nő. Olyan helyeket jár majd be, mint Marokkó, a Karib-tenger, és ööö, egy orosz űrállomás. Hát, inkább ő menjen oda, mint mi...



ÚJRA SHADOWMAN

Mike LeRoi – tudjátok, az a pasi a fémmaszkkal a mellkasában – újból várható PlayStationre. Az Acclaim már dolgozik egy ideje az ijesztő vudu thriller folytatásán, amelynek címe *Shadowman: The 2econd coming*. Az új játékban Mike egy csapatnyi démon ellen küzd, akiket Grigori-nak hívnak, és akik az utóbbi pármillió évben embernek tetették magukat. Bár a játékot bemutatták az E3-n, nem bírta a tempót, és az első nap után visszaszedték. Szégyen és gyalázat.







A gyönyörű játékok egyike – ez alkalommal a *FIFA PS2*-s átiratáról van szó

J EA JÁTÉKOK

FIFA MADDENESS

FIFA ÉS A MADDEN LEDÖBBENTETTÉK A SHOW LÁTOGATÓIT

A PlayStAtion2-re készülő *FIFA 2001* lesz az Electronic Arts első Japánban megjelenő já- ka. A díjnyertes futballjáték gutóbbi része az E3 show sztár- közé tartozott, a hasonlóan -s *Madden NFL 2001* mellett.

Mindkét játék esetében a vizu- s kivitelezés ragadta meg a *PSM* yelmét. A *FIFA 2001*-ben a játé- sok arcának animációi voltak a gjobbak: mindegyik primadonna násai reagáltak a cselekre, vagy y-egy komolyabb lövésre. Emel- t a *Madden NFL 2001* animációi yszerűen döbbenetesek voltak: a játékosok belerakták a csípőjüket a szerelésekbe, sőt, a szemük is követte a labda útját. További valósághűségi rekord a *FIFA* zászlólengető tömege, és a *Madden* felszerelései – amely mindent élethűen visszaad, a csuklószorító színétől kezdve a szalag hosszáig.

Természetesen a fejlődés sokkal mélyebb szintű. A *FIFA 2001* öt játékmóddal rendelkezik (Exhibition (kiállítás), World Cup (Világkupa), Under-23 Championship (23 év alattiak bajnoksága), League (Kupa), és Training (Gyakorlás)). 47 nemzetközi felnőtt csapat szerepel, és 16 darab 23 év alatti, míg a Kupa módban lehetőséged nyílik végigmenni a bajnokságon angol, spanyol, német, vagy olasz klubcsapatokkal. Az EA ígéretet tett intelligensebb és szebben kivitelezett játékosokra – ezt tesztelheted majd a Gyakorló módban. A zenét a Jamiroquai és Oakenfold szolgáltatja (legalábbis a japán verzióban), és a motion capture mozgások a helyi istenség és római sztár Hidetoshi Nakata-tól származnak.

Nyilvánvaló, hogy a *Madden 2001* csúcsminőségű animációja sokat köszönhet a felfejlesztett játékon belüli fizikának. Nem lesz több olyan alkalom, hogy a pehelysúlyú fogadójátékosok keresztültörnék útjukat a védelem masszív sorain, mivel a valós életből vett statisztikák (magasság és súly) alapján dől el, hogy ki küldhet padlóra kit. Szerencsére a sebességet ugyanúgy figyelembe veszik, és ez kiegyenlíti az erőfölényt, amikor arra kerül a sor, hogy lefuss egy lomhább nehézsúlyú védőt.

A jelenleg Japánban megjelenésre kerülő *FIFA 2001* Európában ősszel várható, míg a *Madden 2001* itteni megjelenésére még nincsen dátum. A következő számban még többet megtudhattok a *FIFA* újjászületéséről. ■





Jól nézett ki jó volt vele játszani, jó volt... a *Madden 2001* ledöbbenti az E3 látogatóit

LSŐ SZEMÉLYŰ LÖVÖLDÖZŐS

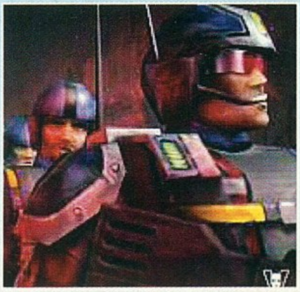
OBB. HOGYHA AZ EMBER VÖRÖS, MINTHA HALOTT LENNE...

ZÁLLJ BE TE IS A PUSZTÍTÓS ÜZLETÁGBA A THQ *RED FACTION*-ÉVEL

A THQ első személyű lövöldözős játéka, a *Red Faction* tartalmaz majd „csináld magad!" pálya- rkesztőt is. De ahelyett, hogy egy nkrét értelemben vett pályaszer- sztővel kéne szöszölni, játék közben ndezheted át a környezeteset – ndössze egy rakétavető kell hozzá.

A terepet le lehet amortizálni, et módosítani, és el lehet tüntetni a játék engine-jének köszönhetően, amely még azt is lehetővé teszi, hogy a környezetet átrendezve eltéríts egy lávafolyamot. A romhalmazzá csökkentett épületeket fedezékként használhatod, mikor az ellenségre vadászol, és az olyan húzós fegyverek, mint a hő-kereső rakéta, érzékelik a falak mögött lapuló orvlövészeket, és – a fallal együtt – nagyszerűen gondoskodnak róluk. A masszív épületrombolósdi az első személyű lövöldözős játékok egy eddig felfedezetlen része, és már csak ezért is megéri rajta tartani a szemünket a *Red Faction*-ön, a meglehetősen kellemes grafika mellett. A 2001 elején megjelenő programról legközelebb több infóval is szolgálunk. ■

Még több első személyű pusztítósdi a tetszetős külsejű épületellenes *Red Faction*-nel.



JÖN! JÖN!

A LEGUTÓBBI DÁTUMOK A PS2 JAPÁN RAJONGÓINAK. EURÓPAI IDŐPONTOK NEMSOKÁRA!

MÁR KAPHATÓ (ÚJ)

All Star Pro Wrestling .... (Square)
FIFA 2001 .... (EA Sports)
Hresvelgr .... (Gust)
Big Snowboard Supercross .... (EA)
Buchigire Kongou .... (Artdink)
Scandal .... (SCE)
Kensetsu Juuki Genka Battle .... (Artdink)
Chen Wen's Sangoku-shi .... (Game Arts)
Dynasty Warriors 2 .... (Koei)
Rock 'n MegaStage .... (Jaleco)
X-Squad .... (Square EA)
Street Mahjong Trance Mashin 2 (SunSoft)

NEMSOKÁRA MEGJELENIK

Ex Billiards (Takara) .... 2000 július
Reiselied: Ephemeral Fantasia (Konami) .... 2000 július
Dream Audition (Jaleco) .... 2000 július
Baki The Grappler (Tomy) .... 2000 augusztus
American Arcade Pinball (Astroll) .... 2000 augusztus
Wild Wild Racing (Imagineer) .... 2000 nyár
Armored Core 2 (From) .... 2000 nyár
Onimusha Warlords (Capcom) .... 2000 nyár
Orphen: Sorcerous Stabber (Kadokawa Shoten) .... 2000 nyár
Splash Dive (SCE) .... 2000 nyár
Aquaqua (Imagineer) .... 2000 nyár
Unison (Tecmo) .... 2000 nyár
Roadster Trophy 2000 (Titus) .... 2000 nyár
Gun Griffon Blaze (Capcom) .... 2000 nyár
TVDJ (SCE) .... 2000 nyár
Surfroid (ASCII) .... 2000 augusztus
Ring Of Red (Konami) .... 2000 szeptember
Den Sen (SCE) .... 2000 ősz
Shadow of Destiny (Konami) .... 2000 ősz
The King And I (SCE) .... 2000 ősz
ESPN X Games Snowboarding (Konami) .... 2000 november
Slipheed: The Lost Planet (Capcom) .... 2000 tél
The Bouncer (Square) .... 2000 tél
Tuning Car Race Game (MTO) .... 2000 tél
Dark Cloud (SCE) .... 2000 tél
One Forth (From Software) .... 2000 tél
Mechsmith Run=Dim (Idea Factory) .... 2000 tél
Warriors Of Might And Magic (3DO) .... 2000 tél
Rally Hard (Imagineer) .... 2000 tél
Final Fantasy X (Square) .... 2001 tavasz
Final Fantasy XI (Square) .... 2001 ősz

MAJD CSAK MEGJELENIK

Silent Scope .... (Konami)
Resident Evil 4 .... (Capcom)
Dino Crisis 2 .... (Capcom)
Extermination .... (SCE)
Outcast II .... (Infogrames)
Z.O.E. .... (Konami)
Maximo .... (Capcom)
Spawn: In The Demon's Hand .... (Capcom)
Gran Turismo 2000 .... (SCE)
Moto GP .... (Namco)

KISLEXIKON

CSONTVÁZ ÉS BŐRFELSZÍN... MATEKÓRÁRÓL A KÉPERNYŐRE... WAP, WAP, WAP-SU-WAP... CSAK ZSEBRE VÁGOM A KONZOLOM ÉS INDULOK IS... ADATOK A FEKETE DOBOZBAN...

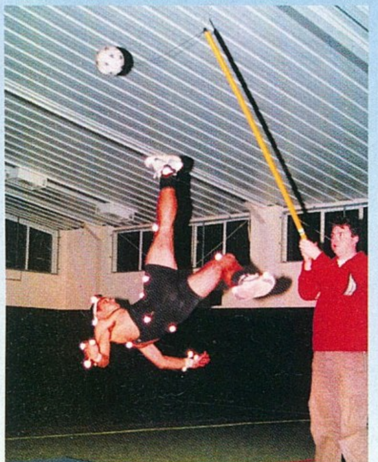
A CSAVARHÚZÓT ÉS SZAKSZÓTÁRT SCHUERUE FORGATJA.

Egy rovat, hogy ne kelljen a haveroktól megkérdezni, hogy egy szakkifejezés mit jelent.

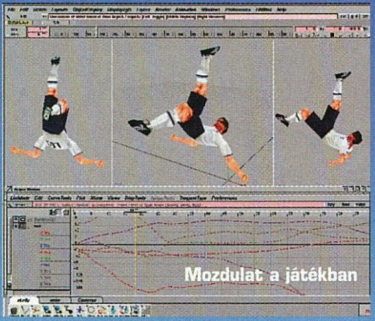
Tovább folytatódik hősies küldetésünk a PSX és PS2 kapcsán felmerülő fogalmak magyarázatára, a félreértések tisztázására és a terjengő pletyik szétkürtölésére. Szeretnénk, ha itt megtalálnád az olyan kérdéseidre is a választ, hogy a játékokban miért pont úgy jelennek meg az egyes képelemek, ahogy, és miért azt csinálják a szereplők, amit tesznek. Bár lexikonszerűen, címszavakhoz kapcsoljuk az ismertetőket, arról lemondtunk, hogy betűrendbe is szervezzük azokat. Megpróbálunk inkább a *PSM* aktuális tartalmához igazodni, kapcsolódni hardver hírekhez, de mindenek előtt megválaszolni a tőletek érkező kérdésekre. Nem kell szégyenkezni, nincs túl primitív kérdés, hiszen a kedvenc konzolunknak éppen a legjobb tulajdonságai közé tartozik, hogy mindenféle hozzáértés nélkül is tökéletesen kezelhető, viszont ha valaki tudni szeretné, hogy miként működik annak valahol meg kell kérdeznie. Szóval ne kíméljetek, ha technikai kérdésetek van, vagy egy fogalmat kéne megmagyarázni.

MOTION CAPTURE (1)

Többször felbukkant már ez a fogalom, a mostani számban is többször találkozhattok vele, és minél inkább javulnak a játékok, minél jobban törik magukat a fejlesztők a tökéletességre, annál többször fogunk vele találkozni. Majdnem szószerinti fordításban a „mozdulat foglyul ejtése", gyakorlatban a mozgás digitalizálását jelenti. Számtalan felhasználási területe van a dolognak, orvosi, sport, mérnöki, de minket leginkább a játékok szempontjából érdekel. Itt az élethűség növelésére használható, a leggyakrabban emberi szereplők mozdulatait játszatják el és digitalizálják. Nem csak általános emberi mozdulatok



Mozdulat a valóságban



Mozdulat a játékban

pontos programba építésére ad lehetőséget, de így lehet híres emberek csak rájuk jellemző különleges mozdulatait is rögzíteni.

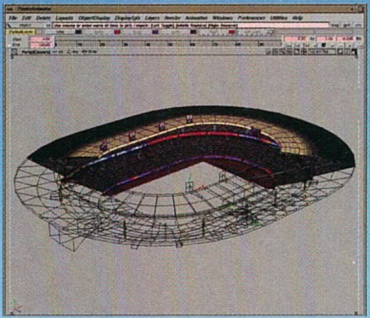
Az egész eljárás alapját egy csontvázmodell jelenti, amit a programozók a létrehozni kívánt „virtuális személy" majdani mozgásainak bonyolultságához igazítanak. A modell csontjainak végpontjait kivetítik egy valós emberre és ezeknek a pontoknak az egymáshoz viszonyított elmozdulását, mérik és rögzítik folyamatosan, miközben a digitalizálni kívánt mozgást végzi. Egy pálcikaember igen esetlenül, embertelenül mozog, de minél több csontot különböztetnek meg a testében, az élő modell testéről minél több helyen vesznek mintát, annál életszerűbbé tehető a mozgása. A tökéletes persze az lenne, ha az összes, az emberben található csont külön-külön szerepelne a csontvázmodellben is, de ez túl nagy feladatot róna a PSX-re. Meg kell találni az arany középutat, és csak a fontos csontok mozgását digitalizálni, hiszen egy golfjátékos lábujjainak állása nem látszik, az ütőt pedig egyféle képen fogja, így sem bokától se csuklótól lefelé nem kell digitalizálni a mozgást. A kész mozgásmodelleket végtelen variációban kapcsolhatják egymáshoz, így gondos szervezéssel néhány elemből felépíthető egy teljes karakter összes mozdulata.

Az élethűséghez persze még hozzá tartozik a csontokra tapadó hús és az azt borító bőr, a játékban valójában látható felület pontos reagálása, nyúlása, összehúzódása az egyes mozgások során, de ez már más matematika és másik történet.

POLYGONOK (2)

Részben kapcsolódik a dolog a Motion Capture fogalmához, hiszen a csontvázmodellre húzott bőrfelületet is sokszögek, vagyis polygonok alkotják. Ezekből a lehető legegyszerűbb síkidomokból, háromszögekből és négyszögekből épül fel a játékok minden valódi 3D megjelenítést igénylő eleme. A tárgyaknak, szereplőknek az ad érzékelhető testet, hogy a programozók meg tudják határozni, hogy az egyes síkidomok, milyen szögben kapcsolódnak egymáshoz, s így máris egy térbeli felületet tudnak ábrázolni. A megjelenítés részletessége azon múlik, hogy hány síkidomra bontják fel az adott tárgyat vagy személyt. A látványt a síkokra feszített ábrák adják, amik lehetnek egyszínűek, vagy tartalmazhatnak mintázatot, de lehetnek félig, vagy teljesen áttetszők is. Ezek a síkidomok ráadásul megváltoztathatják egymáshoz viszonyított szögüket, vagy éppen alakjukat, ha az objektum, aminek felszínét jelentik mozgásba lendül.

A programozók és grafikusok képzeletének mindössze csak az szab határt, hogy a gép képességeihez kell alkalmazkodniuk, hiszen a rengeteg mértani művelet nem kevés számítást ró a konzol processzorára, és ha túlzásba viszik a dolgot, az könnyen a futási sebesség rovására mehet.



MOBIL MINDENKINEK (3)

A *PSM 12.* számában csak a PlayStation 2 került szóba, mint mobiltelefont és WAP-ot is használni képes konzol. A Sony legújabb bejelentése szerint viszont idén télen már kaphatóak lesznek azok a kábelek, amelyek bármelyik Sony konzolt (PlayStation, PS One, PS 2) képessé teszik a közvetlen mobiltelefon kapcsolatra és az azon keresztüli hálózati játékra, letöltésre. A kissé szűkszavú közlemény hallgat a pontos részletekről, mindössze annyit árul el, hogy a kapcsolattartásnak többféle módja is lehetséges.

HDD (PS2) (4)

Hard Disk Drive, azaz merevlemez meghajtó, népszerűbb nevén winchester, vinyó, vincsi. A nagy kapacitású háttértár eddig személyi és nagyobb számítógépek alapvető eleme volt. A második generációs konzolok viszont szintén kacsingatnak e felé a lehetőség felé, hiszen Internet kapcsolat, letölthető játékok és egy halom olyan dolog került már be konzollal elérhető szórakozási és szolgáltatási lehetőségek közé, amihez kevés a MegaByte-okban mérhető memóriakártya kapacitás. A PS2-höz is hozzáférhető lesz egy kicsin fekete doboz, amely GigaByte-ok (1024 MegaByte) tömkelegét kínálja adatok tárolására.

A merevlemez működési elve mágneses, a felületének egységei a pozitív illetve negatív töltésükben hordozzák az információt, természetesen ez a polaritás szabadon alakítható, és gyakorlatilag korlátlan számban megváltoztatható. Az igen nagy sebességgel forgó lemeztányér (-ok) felett, egy éppen a sebességtől kialakuló légpárnán siklik az író-olvasó fej (-ek). A szigorú rendszer szerinti adattárolásnak és a precíziós mechanikának köszönhetően a másodperc törtrésze alatt talál rá és olvassa ki a szükséges adatokat, általában gyorsabban, mint a CD vagy DVD lemez esetében az lehetséges.



PS ONE (5)

Első hallásra talán úgy tűnhet, hogy a PlayStation új formájával a Nintendon kívánnak halálos sebet ejteni, mintha a legsikeresebb konzoljuknak, a GameBoy-nak akarnának konkurenciát teremteni. Pedig nem így van, a PSX-szel képességeiben teljesen azonos, mindössze csak méretében a kétharmadára zsugorodott PS One, nem mobil konzol, hanem hordozható konzol. Ami azért nagyon nem mindegy, a kicsi fehér, már szeptember környékén hazánkban is hozzáférhető játékgép külső áramellátást igényel, nincs beépített képernyője és irányító rendszere. A jól megszokott irányítóból fogad kettőt, hagyományos memóriakártyát használ és kombinált AV kimenete van. A méretkülönbség fő oka, hogy olyan játékot akartak a kezünkbe adni, amit tényleg könnyen tudunk magunka vinni a haverokhoz, vagy egy utazásra, így már nem kell külön hordozótáskát beszerezni, ahol a lemezeknek tudunk helyet szorítani, ott jó eséllyel elfér a PS One is. A mobilhasználatot azért valamelyest támogatni kívánják, autó adapterrel és egy speciális hangszórókkal egybeépített LCD képernyővel, no meg ott van a mobiltelefonos kábelkapcsolat lehetősége is.

Az új készülék megjelenésének azonban nem csak a játéklehetőségek kiszélesedése, és a könnyebb szállíthatóság okán lehet örülni, hanem azért is, mert ennél egyértelműbb állásfoglalás nem lehetséges a PSX tovább támogatása mellett. Nem kell hát attól tartanunk, hogy a PS2 megjelenése egy csapásra a PSX játékok végét jelenti, hiszen a régi konzol új verziójának megjelenése még egy halom játékos belépését jelenti akiket nem szabad elhanyagolni. ■

Hivatalos Magyar

PlayStation Tipp

2000 JÚLIUS 990 FT

A PlayStation Magazin alkotóitól

AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN



RÉSZLETES ÚTMUTATÓ

VAGRANT STORY

Játszd végig **elsőnek!**

A LEÍRÁS MÁSODIK RÉSZE!

ALUNDRA 2

Teljesítsd az utolsó pályákat!

EGY IZGALMAS FOCI!

RONALDO V-FOOTBALL

Ismerd meg az összes csapatot!

6 OLDAL FRISSÍTETT A-Z-IG

VÉGRE MEGJELENT – TIPPEK MIND A 92 PÁLYÁHOZ!



COLIN MCRAE 2

EZEN KÍVÜL: WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

PLUSZ!
Tippek • trükkök • taktikák – nélkülözhetetlen infók!

THRASHER



MEDIEVIL 2 KÓDOK



EVERYBODY'S GOLF



WWF TRÜKKÖK



00008
9 771585 750000

Szöveg: **Dan Mayers**

STARSHIP TROOPERS

A *PSM* MANCHESTERBE MERÉSZKEDIK, HOGY ELLESSE, HOGY HALADNAK AZ ACTIVISION *STAR TREK: INVASION* JÁTÉKÁNAK MUNKÁLATAI. A BORGOK VISSZATÉRNEK...



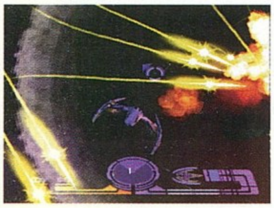


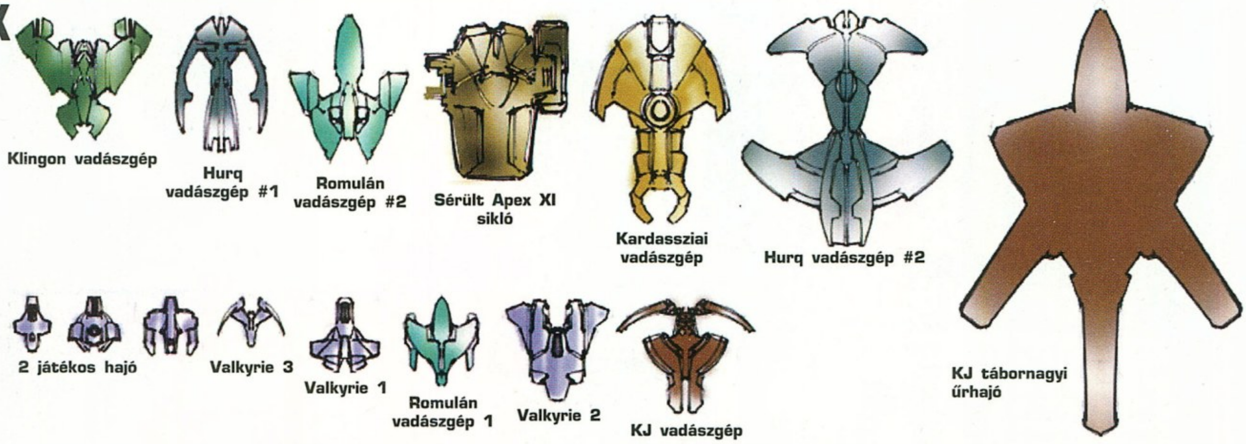
Haydn Dalton a hajóit mutogatja a *PSM*-nek. Van belőlük jó pár...

VADÁSZŰRHAJÓK

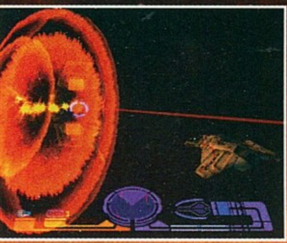
ÚTMUTATÓNK A CSILLAGKÖZI VADÁSZGÉPEKHEZ

60 különböző hajó jelenik meg a játékban, így könnyen összezavarodik az ember, amikor célpontot választ. Tippünk: mindig a képernyőn látható legnagyobb hodályt vedd célba!





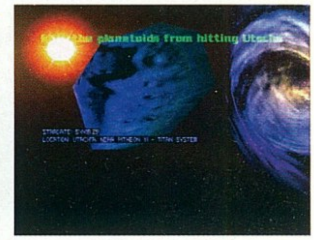














la ja, akiknek telik fotontorpe- óra. A nagyképű disznók...

A PlayStation az utolsó állomás a *Star Trek* licenc életében. Míg a PC-t nyüstölő srácok már eddig is irányíthatták a legendás Enterprise űrhajó legénységét pár stratégiai játékban, a PlayStation-játékosoknak jóval tovább kellett várniuk. Úgy volt, hogy a *Klingon Honour Guard* lesz a debütáló darab, de a projekt végül eltűnt a fejlesztői pokol mély bugyraiban. Szerencsére az Activision magához vette a licencet, és a Warthog fejlesztőcsapata elkezdte a *Star Trek: Invasion!* munkálatait, amely a remények szerint csak első állomás a *Trek* játékok sorában. Ahelyett, hogy egy újabb stratégiai játékot dobtak volna piacra, a Warthog csapat – amely a *Colony Wars* (*PSM26, 7/10*), és a *Descent* (*PSM4, 8/10*) embereit is soraiban tudhatja – a 3D lövöldözős irányvonalat választotta.

„Ez a játék nem csak egy lövöldözős játék a sok közül" – ellenkezik Haydn Dalton vezető tervező – „Számos karakter jelenik meg a játékban, köztük Worf és Picard, a cselekmény pedig akár a tévésorozatba is illene."

A *PSM* beteszi a lábát a fejlesztők manchesteri irodájába, és azonnal elmerül a *Star Trek* hatalmas világában. Sok precíz utalást láthatunk a *Trek* epizódokra, amely azt sugallja, hogy a Picard manőver módosítása valahogy méltatlan lenne a cég berkeiben.

„Őszintén szólva nem igazán szerettem a tévéshow-t, amikor megkezdtük a munkálatokat" – nevet Haydn – „De minél tovább fejlesztettük a játékot, annál inkább beleszerettünk a *Star Trekbe*. Most már sokkal többet tudok erről a világról, mint gondoltam volna."

A kutatás a játék fejlesztésének egyik kulcseleme volt; a csapat nyakig bújt az enciklopédiákba és a kötetnyi technikai leírásba, hogy a játék még a legfanatikusabb *Star Trek* rajongók számára is élvezetes legyen.

„Megszereztük azt a könyvet is, amely az űrhajók fejlődését kísérte végig a '70-es évektől napjainkig" – teszi hozzá Han Randhawa, a grafikai szekció vezetője.

A cselekménynek (természetesen) van köze a Borgokhoz, és ahhoz az igyekvéshez, hogy a Borgok le akarják igázni a Kam' Jahtae fajt (amelyet a Warthog emberei a Paramount engedélyével külön a játékhoz terveztek meg). a játék úgy kezdődik, hogy a Klingonok Borg barátaink útjába kerülnek, és Worfot arra utasítja Picard, hogy néhány aranykezű vadászpilótával hozza rendbe a dolgokat. Az egyik űrhajót mi magunk irányítjuk majd, Ensign Cooper név alatt.

„Worfot arra utasítja Picard, hogy néhány aranykezű vadászpilótával hozza rendbe a dolgokat"

A *PSM* már megtudott pár dolgot a *Star Trekről*, de az még mindig nem világos, hogy hogyan kerülnek a Föderáció erői egy nagy űrcsatába. Ennek a neve Prime Directive (A Fő Cél). A Szövetség megfigyelői jelleggel vehet részt, de a közvetlen beavatkozást nem nézik jó szemmel, mert az egy faj fejlődését befolyásolhatná. Szörnyű ez a „laissez faire" politika, nem?

De igen, és ezzel a Warthog csapata is tisztában van már a kezdetektől fogva. Haydn fejtegetésbe kezd: „A *Star Trekben* nem csak össze-vissza rohangálunk és öldösünk. Ilyen nagyságrendben minden közbelépésnek komoly oka van. Megvolt már az alaptörténet, de ezt még valahogy felismerhetően hozzá kellett kötnünk a *Star Trekhez.*"

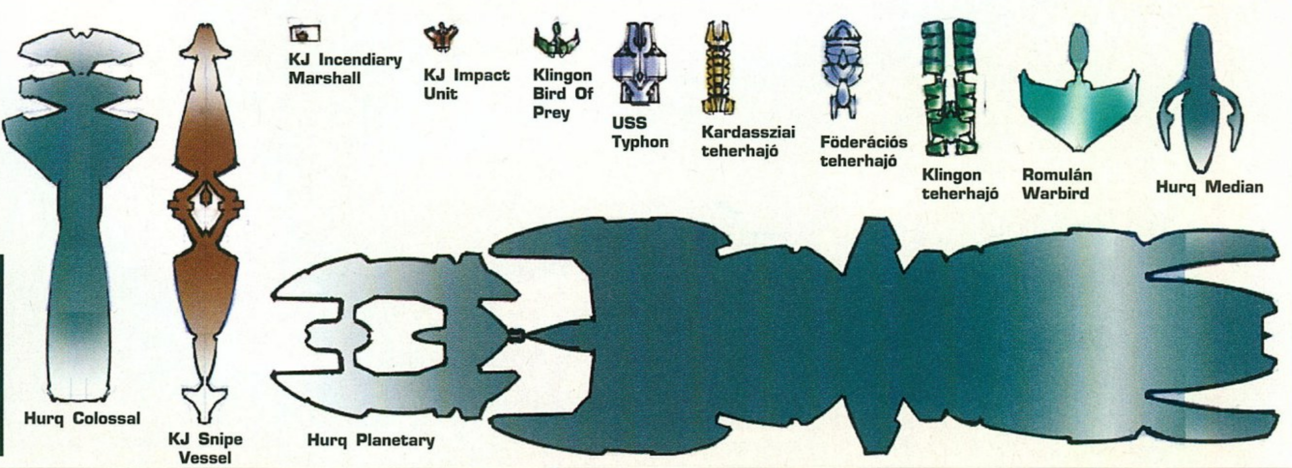
„A Paramount eléggé elővigyázatos volt az alapötlettel kapcsolatban" – folytatja Han – „Azt mondták: Miért kellenek harci egységek a játékba, ez elég agresszív lenne. Miért is lenne köze ilyesmihez a konföderációs erőknek?" Ez az a pont, ahol belép a kidolgozott és igen részletes cselekmény. A *Star Trek: The Next Generation* nézői bizonyára emlékeznek a Wolf 359 csatára, amelyben a Borgok az egész Szövetséget ellenőrzésük alá akarták vonni. A most a Warthog azzal az ötlettel lépett elő, hogy amikor a Wolf 359 elkezdődött, a szövetségiek egy ultramodern vadászgépet kezdtek fejleszteni, de a munkálatok sosem fejeződtek be. Mivel most a Borgok újra színre lépnek, és igencsak fenyegetően lépnek fel, a program újrakezdődik. Rengeteg vadász-űrhajóval találkozhatunk, amelyek elsősorban ▸

HAJÓK

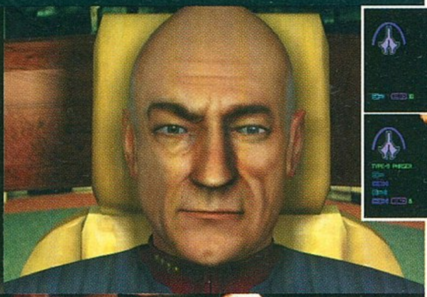
AZOK, AMELYEK A CUCCOST VISZIK...

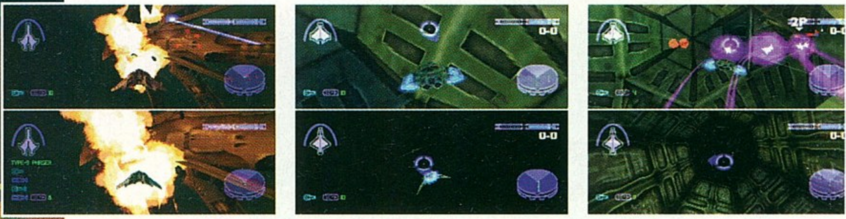
Sok olyan hajó is van a játékban, amelyek nem jelentenek akkora veszélyt. Ezeket nekünk kell megvédenünk. A Hurq Planetary bolygóközi cirkáló szó szerint akkora, mint egy bolygó











Az egymás elleni játék jelenti az igazi izgalmakat, de a játék így is könnyedén fut



Készülj a felsugárzásra. Picard és Wolf hangjával is hozzájárul a játék sikeréhez

▶ a Defiant cirkálóra épülnek. (Igen, ez az, amellyel Sisko néha megy egy-egy kört a *Deep Space Nine*-ban.)

„A Defiant valójában hadihajónak épült" – mondja Han – „Ez egy nagyon agresszív hajó, az első darab a Föderáció flottájában, amely a közelharcban is helyt áll. Az a kérdés, mit is akarnak a Borgok a Föderáció űrterében? Biztos nem csak egy pacsiért jöttek..."

Üdvözöljük az újszülöttet is, a *Star Trek univerzum* legfiatalabb faját, a Kam'Jahtaekat. A faj az elmúlt 200 ezer évet hibernáltan, egy gigantikus kasban töltött, amely egy bolygó körül kering.

„Lehetőségünk nyílik arra, hogy a Kam' Jahtae fajt egészen az alapoktól fejlesszük ki. Még ideológiával is rendelkeznek majd, emellett a faj jellegzetességeivel kapcsolatos háttérinformációk is elérhetőek lesznek. Méhrajszerűen élnek, nagyon odafigyelnek egymásra; bizonyos szempontból olyanok, mint a rovarok. A Borgoknak megvan az okuk arra, hogy üldözzék őket, de ez csak a játék különböző fordulatain keresztül derül ki" – mondja Haydn.

Tudván, hogy a *Star Trek* rajongók mennyire háklisak a műsorok pontosságára, az *Invasion* játéktere a *The Next Generation* bolygórendszerére emlékeztet.

„Úgy kellett kijelölnünk a területet, mi a *Star Trek univerzum* kvadránsait, ezáltal meg kellett jelölnünk a csillagrendszereket és a főbb bolygókat" – magyarázza Haydn – „Vannak bizonyos területek, amelyeket a sorozat nem fedez fel teljesen, így volt terünk arra, hogy azt csináljunk, amit csak akarunk. Viszont használtunk egy csomó utalást olyan dolgokra, amelyek a *Star Trekben* is léteznek, így eredetibb, hitelesebb lesz a játék."

Egy másik módszer, amelyet a hitelessé alátámasztására használtak, a *Star Trek* magazinok egyik írójának, Jim Swallow-na a nevéhez fűződik. Jim, aki az egyik első számú szakértője ennek a világnak, alaposan átnézte a játék vázlatait.

„Odaadtam neki a vázlatokat, s ő még

STAR TREK: ZSEBTÖRTÉNELEM

35 ÉVNYI CIRKÁLÁS A VILÁGŰR ISMERETLEN TERÜLETEIN

1921
Gene Rodenberry (balról a második) megszületik. Később ő lesz a felelős a nyúlósfülű, kopoltyúorrú és pitehomlokú alakok univerzumának keletkezéséért.

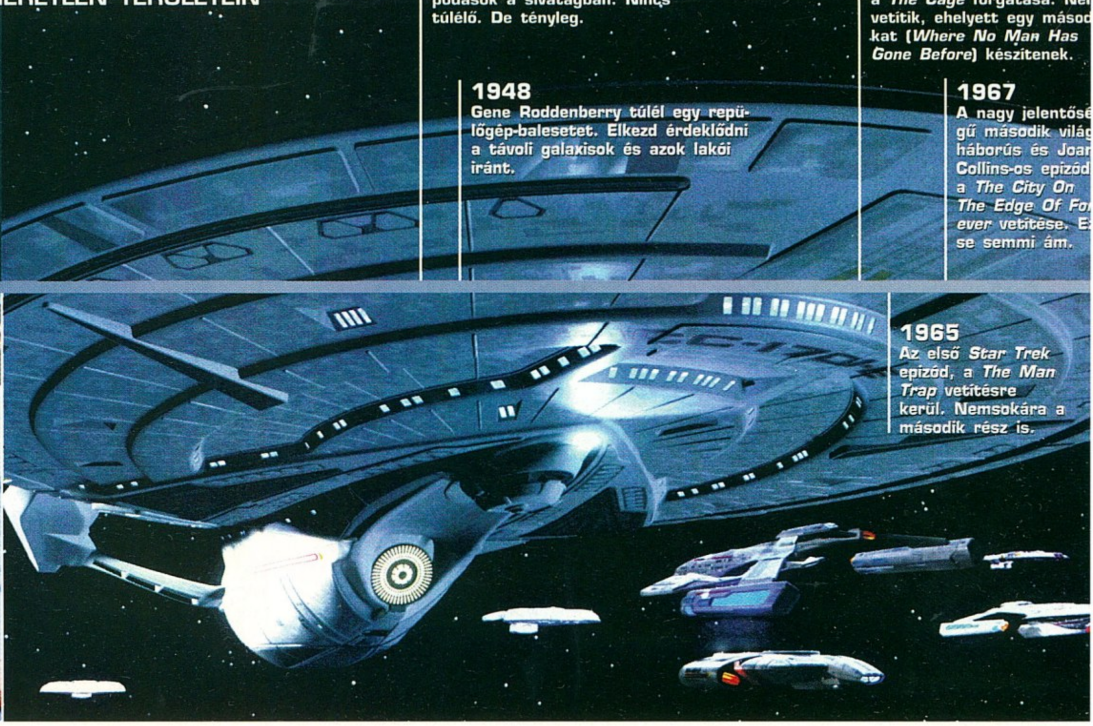
1947
Roswell, Új-Mexikó. UFO becsapódások a sivatagban. Nincs túlélő. De tényleg.

1948
Gene Roddenberry túlél egy repülőgép-balesetet. Elkezd érdeklődni a távoli galaxisok és azok lakói iránt.

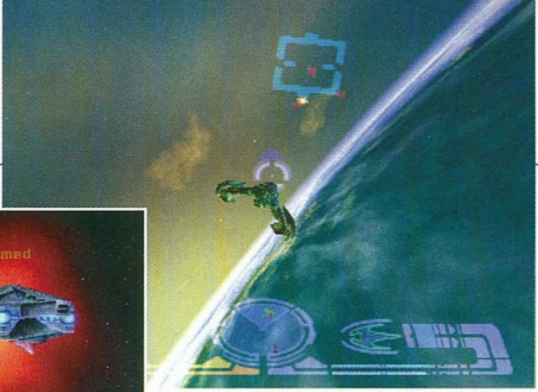
1964
Az első *Star Trek* alkotás, a *The Cage* forgatása. Ne vetítik, ehelyett egy máso kat (*Where No Man Has Gone Before*) készítenek.

1965
Az első *Star Trek* epizód, a *The Man Trap* vetítésre kerül. Nemsokára a második rész is.

1967
A nagy jelentősé gű második vilá háborús és Joa Collins-os epizód a *The City On The Edge Of Fo ever* vetítése. E se semmi ám.



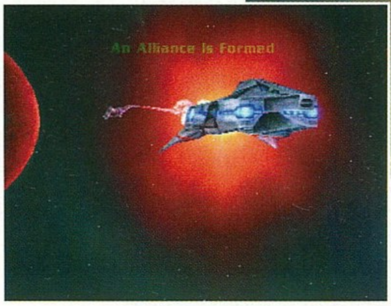




Nyilvánvaló, hogy z egész csapat eményen dolgozott zon, hogy a játék lehető leghitele- ebb és legtartal- nasabb legyen..."

eskán megtrekesítette őket" – mondja aydn – „Így minden sokkal hitelesebbnek nik. Ugyancsak sikerült megszereznünk a ext Generation két legnépszerűbb karakte- , Worfot [Michael Dorn] és Picardot atrick Stewart] a hangalámondások felvé- ére. Worf nagyon szívesen vett részt a unkában: délután szóltam neki, s estére ár igent is mondott. Picard valamivel ne- zebb volt."

Nos, alig egy évvel a fejlesztés kezdete án a *Star Trek: Invasion* nemsokára kész z. 35 szintje van, ezek között tíz titkos ldetést és öt multiplayer szintet is talál- tunk. Ahogy Han és Haydn a *Star Trek* ágról beszélnek, nyilvánvaló, hogy az ész csapat keményen dolgozott azon, hogy játék a lehető leghitelesebb és legtartal- nasabb legyen. De milyen is játszani vele?



Láttuk, ahogy Haydn a Defiantját navigálja a galaxis külterületén, s magunk is kedvet kaptunk arra, hogy kipróbáljuk a dolgot.

Mivel hajónk a fénysebességet is túllépve három dimenzióban halad, a kanyarodás nem épp egy pofonegyszerű feladat. Igen, a hajó végül is manőverezhető, de a megfelelő rutin nélkül a célok befogása és a lövés pontos végrehajtása nehezebb, mint az ember várná. Sebaj, az ilyen problémákat már megszokhattuk az űrbeli lövöldözős programoknál (emlékeztek még az *Omega Boostra?*). Haydn védi a haza becsületét: „Az emberek azt mondták, hogy túl nehéz, ezért megnöveltük az edzőterületet, így mire a küldetésekbe kezdesz, mindent tudsz majd az űrhajóvezetés rejtelmeiről. Vannak persze kombinált mozgások is, így biztosított az él- vezet a profibb játékosok számára is."

A *PSM* épp nekizúzza a hajót egy újabb aszteroidának, amikor Han folytatja lelke- sen: „A kezelőrendszernek köszönhetően te- nyérnyi helyen megállhatsz a hajóval, majd



A bolygóközi háborúskodás még so- sem volt ilyen klassz, bár ezen a hadszín- téren nem könnyű boldogulni.

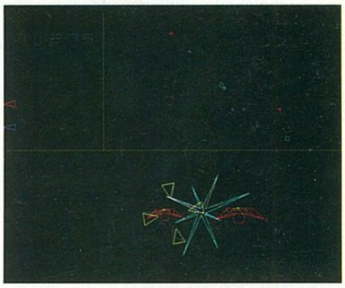
fordulásból tüzelhetsz, de van egy alacsony sebességű warp hajtómű nehéz szituk eseté- re, és van reverse-warp hajtómű is. A von- tatósugár segítségével tárgyakat kaphatsz fel; például álcázottan is be tudod fogni az aknákat, és egy pajzs mellé helyezve lánc- reakciót indíthatsz el, ha felrobbantod az egyiket."

Hmm, jól hangzik. A *PSM* egyenesen belefut egy ellenséges hajó fotontorpedójába. Lehet, hogy nem lesz könnyű beletanulni a dolgunkba? Sebaj, előbb-utóbb úgyis sike- rülnie kell... A *PSM*-et mindenesetre befog- ták a játék sugarai... ■

A KLINGONOK UTÁN KUTATVA

STAR TREK JÁTÉKOK, HOVÁ TŰNTETEK?

Közel 20 *Star Trek* (többségében straté- giai) játék jelent meg a PC-n, így némiképp meglepő, hogy az áttérés a PlayStationre ennyit váratott magára. A *Star Trek: In- vasion!* jó, de a hagyományos Kirk 'em up játék mégiscsak a *Star Trek*, az eredeti pénzbedobós arcade progi. A *Star Wars engine*-t használó *Trek* játékban kedvünkre élvezkedhettünk a poligonok között, példá- ul a Bird Of Pray űrhajót is szétlőhettük. Kereshettük az aszteroidák között megbú- vó Klingonokat, darabokra robbanthattuk őket a fotontorpedókkal, és hagyhattuk a fenébe a nyavalyás Fő Célt.





Emlékszel még a játéktermi *Star Trek* játékok- ra? Milyen édesek is voltak... Ezek a dögös textúrák... Öööö...

1968
Az első ember-vezérelte űrjármű megkerüli a Holdat. Idegeneknek semmi nyoma.

1969
A *Star Trek* utolsó része, a *Tournabout Intruder* sugárzása.

1973
Az USA-ban kijön a *Star Trek*: The Animated Series. Remek darab.

1976
Az első, többször is felhasználható űrjármű fejlesztése. A NASA az Enterprise nevet adja neki. Megkezdődnek a tárgyalások a *Star Trek: Phase II*, az újabb generációs sorozat készítéséről, amelyben az eredeti szereplők játszanának, McCoy helyett viszont bizonyos Mr. Xon jelenne meg. Erről ennyit.

1978
Az eredeti *Star Trek* stáb újra összejön a Paramountnál. Shatner és a műsoró, Nimoy és a fülek, DeForest Kelly és a konokul meredő szemöldök...

1979
A *Star Trek: The Motion Picture* premierje. A többség nemigen érti.

1982
A *Star Trek II: The Wrath Of Khan* bemutatója. Nem sokkal jobb, mint az előző.

1984
A *Star Trek III: The Search For Spock* premierje. Ez már mutat némi fejlődést.

1986
A Challenger űrhajó felrobban.

1987
A *Star Trek: The Next Generation* és a kétrészes *Encounter At Farpoint* megjelenése.

1991
Gene Roddenberry a másvilágon keresi tovább az idegeneket.

1992
Gene hamvait az űrbe eresztik, kritikus felhangok mellett.

1993
A *Star Trek: Deep Space Nine* premierje. Politika, társadalom, gazdaság, számos jó húzás. A legjobb *Trek* az... izé... a *The Next Generation* óta.

1995
A *Star Trek: Voyager* premierje. A cselekmény: egy szövetségi hajó beragad a Delta kvadránsba és azért küzd, hogy hazatérhessen. Sikerül vajon nekik? Talán...

1996
A *Star Trek: Deep Space Nine* már a századik epizódnál tart.

1998
A *Star Trek: Voyager* még csak a századik epizódnál tart. Az *ST: Next Gen* a kétórás *All Good Things*-szel befejeződik. Hüp-hüp.

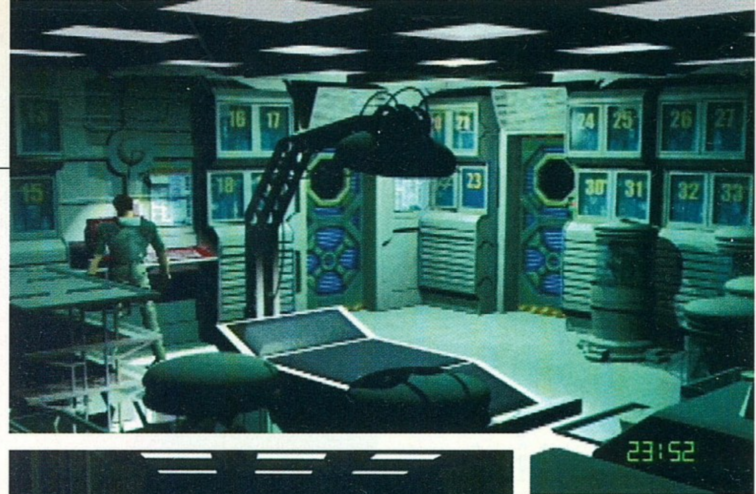
1999
A *Star Trek: Deep Space Nine* utolsó epizódja. Sisko visszatér a földi iskolájába, ahol színészetet tanít. Becsszó.

2000
A *Voyager* a végéhez közeledik, de a *Beverly Hills 90210*-hez hasonló filmeposzok jelennek meg *Starfleet Academy* és *Star Trek: Enterprise* néven.



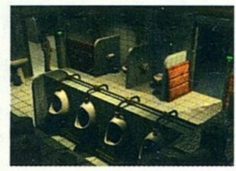
A nyitójelenetben Cord az... ööö... zuhanyzóba kerül...







Az előrejutás kizárólag lopakodva lehetséges. Nem olyan egyszerű, mint amilyennek hangzik



JONH CORD KÜLÖNLEGES ÜGYNÖK TITKOS KELET-EURÓPAI KÜLDETÉSBEN



In Cold Blood

„Emberünket Vogliában ex-kommunisták ejtik foglyul, és egy

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Revolution
MEGJELENÉS	Június
KORHATÁR	15 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Egyéves hallgatás után a Revolution Software (a *Broken Sword* sorozat készítői) visszatértek a PlayStationre egy 3D-s kém-thrillerrel, az *In Cold Blood*-dal. Nem sokat teketóriáztak: lecserélték a divatjamúlt point-n-click felületet, és megpróbáltak egy szabadon bejárható kémes kalandjátékot készíteni, amely sötét, rejtélyes, és feszült hangulatot áraszt. És el is készítették; egy sornyi összetett, agy-izzasztó ál-logikai problémát, ezt fordulatos történethez kapcsolták, és lecserélték az eddigi felület pointerét egy valós időben animált karakterre...



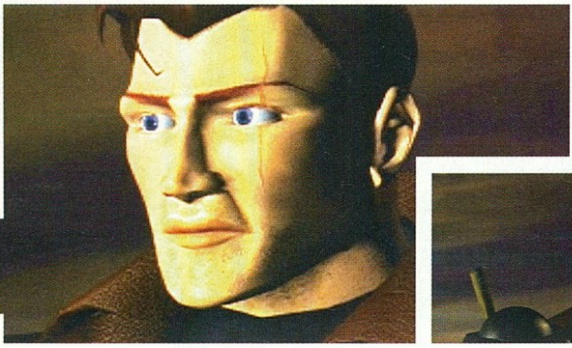
Az *In Cold Blood*-ban a brit titkosszolgálat egyik emberének, John Cordnak szerepét alakítod, aki beszivárog Oroszország egyik ex-tagállamába, Vogliába, hogy megkeressen egy eltűnt amerikai kémet. A gonosz diktátorba, Dmitri Nagarovba, és egy nagy halomnyi kék radioaktív kőbe botolva apránként kideríti, hogy mi folyik ott; és az eredmény részben politikai krimi, részben pedig egy James Bond-film. Emberünket Vogliában ex-kommunisták ejtik foglyul, és kínzókamrába kerül; a játék tulajdonképpen itt kezdődik. Mivel a videojátékot filmszerűvé akarták tenni, a játék keretét Cord és kínzójának jelenete szolgáltatja, és ezek után következik egy sornyi visszaemlékezés, amiken keresztül a játékos megismeri – vagy inkább John Cord elmeséli – a történetet.

Jó ötlet, és hihetetlenül szórakoztató is, mivel minden alkalommal, mikor meghalsz (és hidd el, ez előfordul egy párszor...) Cord megtört hangja hallat szik: „Nem, nem történhetett így...", ami igazából azt jelenti, hogy „A fenébe, meg haltam... Várjunk csak egy kicsit... nem lehetek halott, mivel még mindig kínoz ez bajszos megszállott!"

A *Broken Sword* hírhedt volt eszeha gyott fejtörőiről, amelyekben egy darab kötél és egy döglött kecske kombinációj ként franciakulcsot kaptál, vagy valami ilyesmi. Ez az, amire a Revolution special zálódott, és az *In Cold Blood* sem sokba különbözik a bevált formulától. Igen, iger a kattintgatás helyett most Cordot mozgathatod körbe, hogy tárgyakat vegyen f de a lényeg ugyanaz. Beszélj mindenkivel (többször is), kombináld a fémtűt a kötél lel, majd ezt az egészet tedd be a részec kegyorsítóba (jaja). Szóval, gondolkozni k rajta, és ha a logikus gondolkodásodban valamilyen rendellenesség található, akár még sikerülhet is megoldanod néhány problémát, de az biztos, hogy el fogsz akadni. Gyakran. Egyszerűbb lenne a dolgod, ha a felvehető tárgyakat valahogy nyilvánvalóbbá tették volna, mint pl. a R



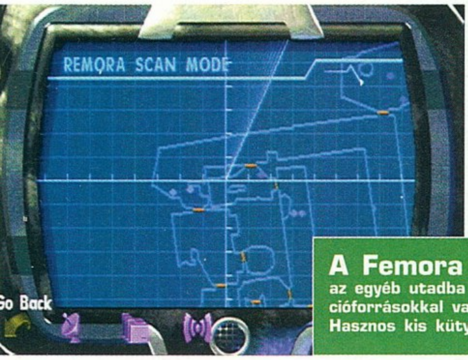
Robotok közelítenek. Golyóálló mind, úgyhogy jobban jársz, ha futsz. Gyorsan











A Femora a központtal és az egyéb utadba akadó információforrásokkal való kapcsolatod. Hasznos kis kütyü

kínzókamrába kerül..."

csillanását, amikor valamilyen tárgy van a szobában. Ilyen módon mindig meg lenne a megfelelő számú tárgyad egy adott probléma megoldásához, és biztos lehetnél benne, hogy nem mentél túl a köpöcsészén, amely feltétlenül szükséges lett volna. És, mivel a képernyők olyan sötétek lettek, csak a puszta szerencsén múlik, belebotlasz-e az adott tárgyba.

A játék nehézsége nem csak a műrejtőrökkel hozható kapcsolatba. Cord mozgása minden másnál komolyabb probléma; a lényeg a lopakodás. Odaosonhatsz egy őr mögé, hogy aztán egy gyors karateütéssel eltörd a nyakát. Vigyázz, ezeknek az őröknek nagyon jó fülük van ám. Ha megpillantanak, egyből tüzelnek. Sosem jönek mellé, és lehetetlen megszökni előlük, ami marhára idegesítő, mikor már a százhuszonvalahányadik alkalommal próbálkozol ugyanott.

A probléma egy része a karakter-animáció és a képernyőhöz viszonyított méretaránya. Először is, úgy jár, mint akinek a hátába vágtak egy jégcsákányt és egy döglött halat. Ha átkapcsolsz lopakodó módra, már sokkal inkább egy Cro-Magnoni előemberre hasonlít a hajlott hátával és lelógó karjaival. Nem túl Bondos, igaz? Másodszor pedig vannak olyan pontok a játékban, ahol nem látni, Cord mit csinál, mert eltörpül a helyszín méreteihez viszonyítva. Igen, ilyen volt a *FFVII* is, csak ott nem kellett halálpontosan és észrevehetetlenül fegyveres emberek mögé osonni, hogy eltört a nyakukat. A siker leginkább a véletlenen múlik, és ha hibázol, vajon mi következik? Teleraknak ólommal, lyukakkal, és mehetsz vissza az előző mentett álláshoz.

A Revolution kódolási képességeivel is mindig eldicsekszik. A *Broken Sword*-ban ott a cinikus hős, George, akinek száraz humorú megjegyzései segítenek átjutni a játékon. Az In Cold Blood-ban ez már nem működik olyan jól. A párbeszédek megpróbálnak baljós hangulatot ébreszteni, és mikor már sikerülne, egy rosszul időzített „poén" elrontja az egészet.

Akkor mi a jó benne? – kérdezhetné mindenki. Nos, hogyha a játszhatóság problémáin túlteszed magad, a történet szövevényes. Az, hogy az egészet egy keretbe foglalja az első jelenet, egységessé teszi, és mindig kérdéses, hogyan végződik majd. Tovább él Cord, vagy meghal a fogságban? Kiszabadítja egy osztagnyi SAS-kommandós? Kiderül...

Egy kellemes jellemző még a Cord csuklójához szíjazott Femora egység, amely ugyan úgy néz ki, mint egy elszabott G-Shock óra, értéke felbecsülhetetlen a Volgiában összeszedett szükséges információk tárolásának szempontjából. Csak becsatlakoztatod egy IR-hozzáférésnél, és letöltheted a megismert személyekről fellelhető információkat, biztonsági rendszerekbe törhetsz be, és e-maileket küldhetsz vele. Valóban hasznos, tiszta Bond, és ha tényleg létezne, a bolt előtt aludnál, csak hogy a tiéd lehessen az első darab.

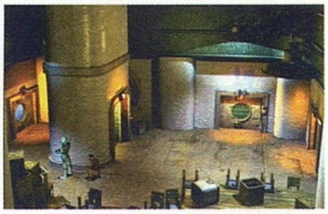
A gyengébb animációtól eltekintve a grafika nagyon hangulatos, fagyosan hideg, és sötét. Az útközben megismert szereplők-



HOGY KELL...
TÖRÉSGYAKORLATOT BEMUTATNI



Ez az egyedüli kivezető út. Van egy őr az egyik oldalon, egy kevés árnyék, és egy beélesített karateütésed. Készülj a kúszásra.



Kuporodj le a padlóra, és suhanj át a saroknál, míg az őr a másik irányba néz. Mivel a kamera itt nézetet vált, nehéz megmondani, hogy jó irányból közelítesz-e. Csak alacsonyan, aztán nosza.



Ha jól csináltad, az őr mögött bukkansz fel, és egy ütés megoldja a problémát. Ha elhibázod, vagy az őr megfordul, miközben lő rád, ess neki, foggal-körömmel. Aztán a haverjainak. Ja, hogy ez lehetetlen és meghaltál? Hogy te milyen kicsinyes vagy...





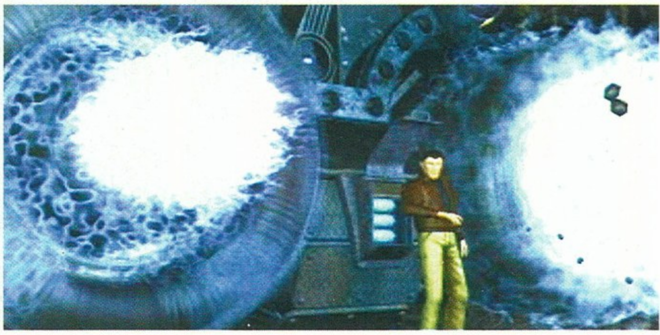
A hátterek lélegzetelállítóak. Cordot felfedezni előttük mondjuk már nem annyira egyszerű...





Micsoda szemek! Valami nem stimmel ezekkel a volgiaikkal, de még így is kiszedik belőled az igazat...



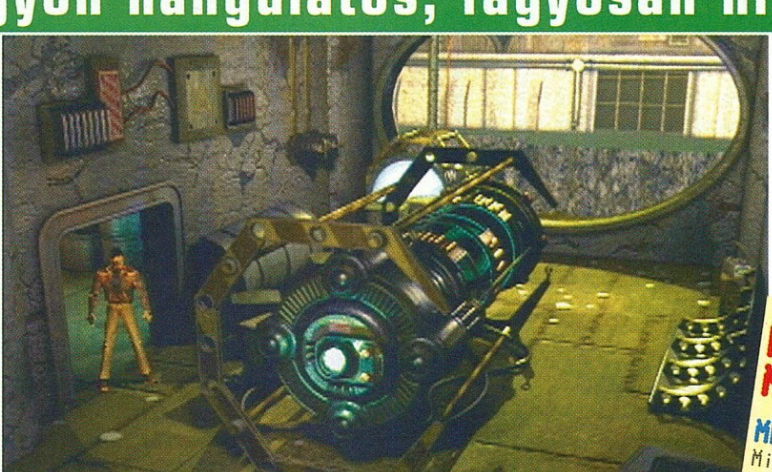


„A grafika nagyon hangulatos, fagyosan hideg, és sötét"

nél is felfedezhetők apróságok: alfelüket vakargató smasszerok, őrök, akik cigiznek, vécéznek, vagy csak a fociról dumálgatnak. Az is kellemes újdonság, hogy Cord nem a tipikus jófiú; vannak alkalmak, amikor ártatlan, békés polgárokat kell fegyverrel fenyegetned, hogy elérd, amit akarsz. Nem rossz.

Mindent összevetve az In Cold Blood dühítő és fárasztó élmény. Egyszerűen túl nehéz mindenkinek, csak a legvégsőkig elszántaknak ajánlott; és mielőtt még valaki megkérdezné, a cikk írója végigjátszotta a Broken Sword első és második részét. A grafika király, a cselekmény úgyszintén, a karakterek kidolgozottak... csak jó volna vele játszani... ■

Dan Mayers



És voilá... a részecskegyorsító előállt. Hogy mit kell beletenni? Mondjuk egy fémtűt (nem könnyű megtalálni) és persze egy kábelt. Milyen logikus, ugye?...

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

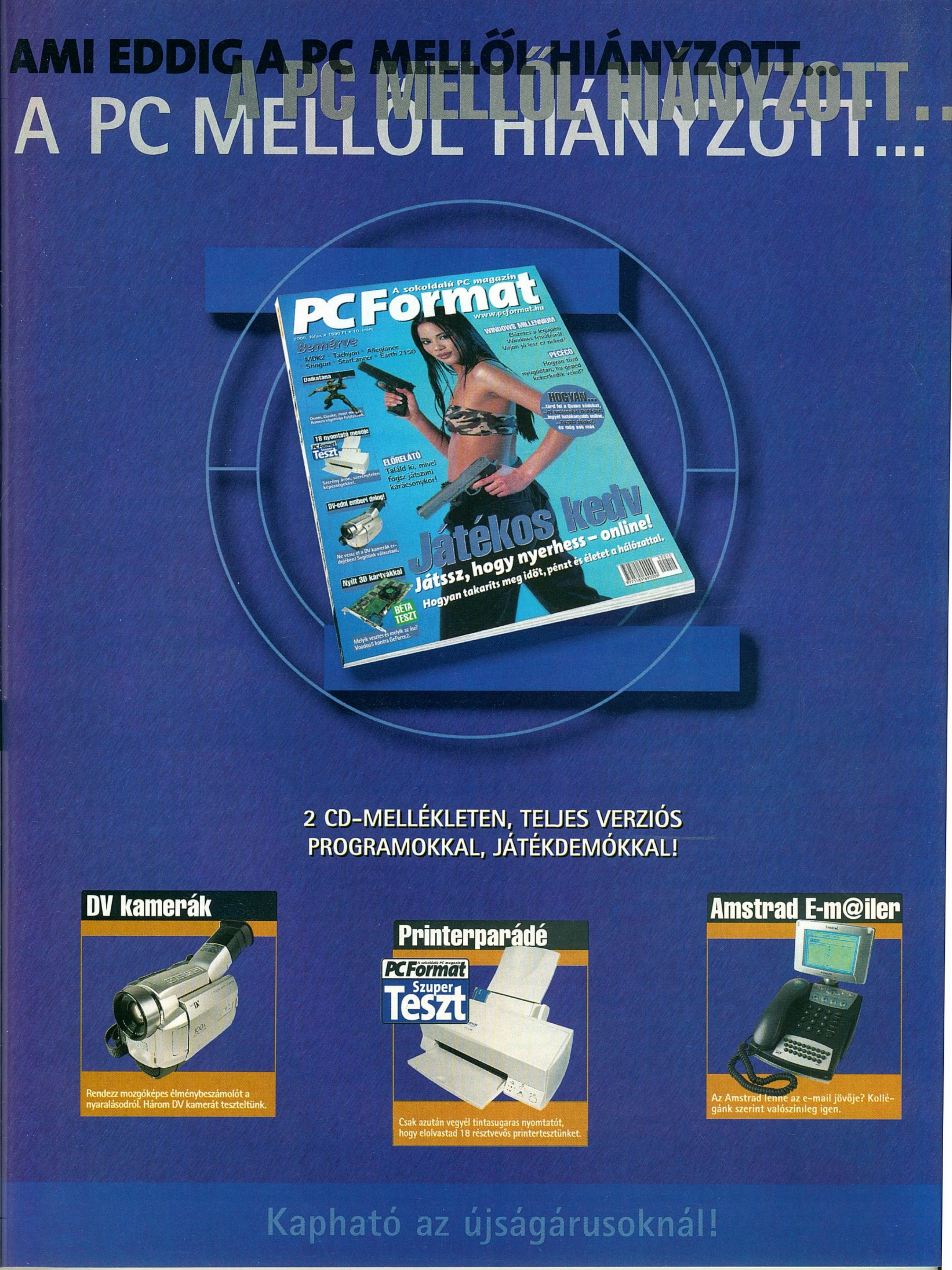
METAL GEAR SOLID (10/10)
Minden lopakodós játékok öregatyja.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	A hátterek szépek lettek, az animációk már nem	8
■ JÁTSZHATÓSÁG	A lopakodós és fejtörős részek egyaránt túl nehezek	6
■ ÉLETARTAM	Csak a türelmeden múlik	6

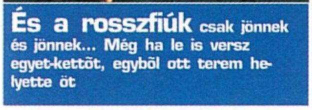
■ ÖSSZKÉP
Nos, egy biztos, a játék nem Metal Gear utánzat. Gyakorlatilag egy point-and-click kalandjáték, valós időben mozgatható karakterrel. A cselekmény jól sikerült, az ötletek eredetiek, de csúnyán el lett szúrva. Szégyen.

7 TÍZBŐL


AMI EDDIG A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...
A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...
A PC MELLŐL HIÁNYZOTT...
A sokoldalú PC magazin
PC Format
www.pcformat.hu
WINDOWS MILLENNIUM
PÉCÉCÓ
HOGYAN...
Daikatana
18 nyomtató mesője
PC Format Teszt
ELŐRELÁTÓ
Találd ki, mivel fogsz játszani karácsonykor!
DV-edni emberi dolog!
Nyílt 3D kártyákkal
BETA TESZT
Játékos kedv
Játssz, hogy nyerhess – online!
Hogyan takaríts meg időt, pénzt és életet a hálózattal.
2 CD-MELLÉKLETEN, TELJES VERZIÓS
PROGRAMOKKAL, JÁTÉKDEMÓKKAL!
DV kamerák
Rendezz mozgóképes élménybeszámolót a nyaralásodról. Három DV kamerát teszteltünk.
Printerparádé
PC Format Szuper Teszt
Csak azután vegyél tintasugaras nyomtatót, hogy elolvastad 18 résztvevős printertesztünket.
Amstrad E-m@iler
Az Amstrad lenne az e-mail jövője? Kollégánk szerint valószínűleg igen.
Kapható az újságárusoknál!







És a rosszfiúk csak jönnek és jönnek... Még ha le is versz egyet-kettőt, egyből ott terem helyette öt



Barátunk és a sugárnyaláb. Miután elég rosszfiút csaptál le, különleges képességekre teszel szert. Ha lenyomod a ◎ gombot, képes leszel elszabadítani.





A PLAYSTATION-RŐL MÁR NAGYON HIÁNYZOTT EGY CSÚCSSZÍNVONALÚ SCROLLOZÓS-VEREKEDŐS JÁTÉK. HÁT, NEM EZ AZ...



Gekido: Urban Fighters

„A Fatboy Slim hanganyag némi hamis színvonalat kölcsönöz a játéknak..."

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	NAPS Team
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁT	15 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

Soha sem találnád ki. A barátnődet elrabolták New Tokyo bűzös szívében – egy városban, ahol (legalábbis a kézikönyv szerint) „A sikátorokat elárasztja az emberiség mocska". Ami még rosszabb – őrült sátánimádók rabolták el, akik emberáldozatra készülnek. Nos, ha így van, akkor a legjobb lesz visszahozni...

Válaszd ki a rosszfiút és irány a küzdelem. Az összes tipikus alak megtalálható a választékban – kiabálós Bruce Lee-fazon, kőkemény szépfiú, felgyűrt szteroidgolyó... Te csak scrollozz, és intézd el az utcák hordányi emberi mocskát, olyan stílusosan, ahogy csak lehet. Nyald föl a bonusz idő-, energia-, erő power-up-okat, és rögtönözz valamiféle amortizáló stratégiát a pályafőnök részére.

Ahogy haladsz előre, újabb és újabb kombókat kapsz, amelyek bár teljesen ugyanazt a hatást érik el, némi színt visznek az álandó püfölésbe-gyaloglásba. A Fatboy Slim hanganyag némi hamis színvonalat kölcsönöz a játéknak, amely olyan közel jár ahhoz, hogy jó legyen, hogy az már szinte fáj.

A grafika elég komor és neonfényes, és a harci animációk nagyszerűen sikerültek, az összes motion-capture mozdulat a végletekig élethű. Megoldották az egyhangúság problémáját is – a játék végigjátszása különböző karakterekkel különböző új módokat és harcosokat nyit ki. Hogy akkor mi a gond? A játékmenet. Könyörtelen, hogy gyakran úgy érzed, hogy már nem te irányítasz, miközben kétségbeesetten próbálsz túlélni.

Az egy-egy elleni küzdelem túlságosan kiegyensúlyozott, és ez elég problémás, mikor jó páran jönnek rád, a mozi-klisék alapján mindig udvariasan kivárva, amíg az előttük lévő befejezi a küzdelmet. Azon veszed észre magad, hogy kétségbeesetten küzdesz négy, hat, nyolc punkkal, és vereséget szenvedsz. És fölkelsz. És megint leütnek. És fölkelsz. És megint...

Bár a háttér néhány darabját föl lehet markolni, hogy aztán lobogtathasd és hadonászhass vele, ezt szinte lehetetlen megtenni anélkül, hogy ne kapnál egy egészséges ma[...]lást a lendítés közepén; és ha egy rosszfiú felkap valamit, az tutibiztos, hogy telibe ta[...]lál. Nincs hely elmenekülni, vagy elugrani, [...] ha levered, miközben megpróbál valamit rá[...]dobni, leejti, a cucc felrobban, és te is vele együtt.

Ha a játék készítői túl sokat próbálnak ilye[...] kis helyre összezsúfolni, abból a nagyszerű „Küzdj Meg Az Emberrel, Aki Épp Nem Lát[...]szik, Mert Eltűnt A Képernyő Bal Szélén" el[...]nevezésű játék lesz. Nagyszerű szórakozás, főleg, mikor egy elsöprő erejű és ügyes kombó segítségével sikerül leütnie. És felkelsz. És megint leüt. És felkelsz... ■

Andy Lo[...]

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

WU-TANG: TASTE THE PAIN (PSM 8/10)
A stílus hasonló, a tempó jobb, és a játékmenet kicsit mélyebb

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	A nagyszerű hátterek és az animációk elvesznek a túlságosan is eszeveszett harcok mögött	7
JÁTSZHATÓSÁG	Ismétlődő, és túlságosan kedvez a rosszfiúknak	3
ÉLETTARTAM	Feldobja néhány kellemes titkos cucc, és a kétjátékos mód	6

ÖSSZKÉP
Egy csomó stílus keveredése, csak éppen nem áll össze egésszé. Túlságosan véletlenszerű, hogy jó egy-egy elleni verekedős legyen, túl sok az ellenfél egy jó scrollozós játékhoz, és ha valaki négyjátékos tombolásra vágyik, bátran ajánlhatjuk a *WWF Smack Down*-t.

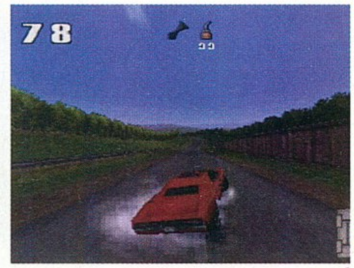
5 A TÍZBŐ[...]





Jessie Bácsi a hatlövetű rosszabbik felén. Hol késik ilyenkor Roscoe P. Coltrane sheriff?





A Destruction Derby és a Driver keveréke? Elméletileg igen, gyakorlatban sajnos...





GEORGIA ÁLLAM VÁLASZA A *KNIGHT RIDER*-RE FENNAKADT EGY ÚTELZÁRÁSON



Dukes Of Hazzard: Racing For Home

„Nem meglepő, hogy Lee Tábornok az igazi sztár"

KARTOTÉK

KIADÓ	Ubi Soft
FEJLESZTŐ	SouthPeak Interactive
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

DRIVER (PSM04 9/10)
Csillogó külső, nem kevésbé igényes játékmenet - szinte tökéletes

Hasonlóképpen, mint a *Miami Vice* tam-tam dobjai, vagy az *Airwolf* rotor-szárnyainak zúgása, a Duke fiúk „Jihháá" kiáltása is hosszú múltra tekinthet vissza. A *Dukes Of Hazzard* (nálunk *Hazzard megye lordjai*) egy régi TV-sorozat, minőségét tekintve valahol az *Szupercsapat* alatt, de még a *Street Hawk*-ot megelőzve. Videojáték változatának azonban keményebb ellenfelekkel kell megvívnia saját harcát. *Driver, Colin McRae, Gran Turismo 2* – ezek jelenleg a PlayStation autós királyai, és semennyi nosztalgia kedvéért sem fognak lemondani vezető helyükről egy gyengébb játék részére.

A *Dukes Of Hazzard* a versenyzős stílust inkább a humorosabb oldaláról próbálja megközelíteni. Megkísérel összefűzni egy sornyi vezetgetős küldetést filmjelenetekkel, melyeknek főszereplői Jesse Nagybácsi, Daisy Duke, Hogg főnök, és persze Rosco P. Coltrane sheriff. A történet elég halvány – bankrablások, összetévesztéses komédiák, indulás a helyi roncsderbin – de legalább hű marad a TV-sorozathoz. Az sem meglepő, hogy Lee Generális, a fiúk autója az igazi sztár, aki csak azért száguld fel a rámpákon, hogy utána ugrás közben minél jobban látsszon a ráfestett szövetségi zászló.

Akárcsak a *Driver*-ben, a játék bizonyos pontjain rád kerülhet az üldöző, és az üldözött szerepe egyaránt. Bizonyos küldetésekben egyszerűen annyi lesz a feladatod, hogy ne veszíts szem elől egy bizonyos járművet, míg néhány másikban neki kell menned egy másik autónak, vagy el kell kerülnöd, hogy egy másik autó neked menjen. Ezek között az innen-oda küldetések között időre menő derbi-versenyeken kell részt venni, ahol egy bizonyos idő alatt kell végigmenni egy adott pályán. Míg a küldetések némelyike (főleg az üldözéses részek) viszonylag szórakoztató, mindegyik szárnyaszegetté válik a gyenge irányítás hibájából. A fiúk Dodge-a mintha meghasadt személyiséggel bírna – az egyik pillanatban még nyugodtan haladsz, a következőben pedig beleütközöl egy eddig távol tartózkodó autóba vagy tereptárgyba, és már száguldasz is lefele egy domboldalon, akár Hogg főnök. Hazzard megye földútjai tökéletesek lennének a kicsúsztatásokra, de sajnos a játék fizikai része ilyen lehetetlen, különleges, kivitelezhetetlen, és persze felesleges manővereket nem tesz lehetővé.

Vannak azért jellemzők, amik elterelhetik a figyelmet a játék vezetési részének kezelhetetlenségéről. Kilőni a levegőbe teljesen jó szórakozás, bár ezt a lehetőséget fejlesztők jobban is kihasználhatták volna; az ellenfelek kerekeit kilőni pedig mindig jó móka. Ha volnának kalandjáték-elemek is a *Dukes Of Hazzard*-ban, talán megbocsátható lenne a vezetős részek kókadtsága, de mivel a vezetős részek a játék, nem lehet szemet hunyni eme hiányosság felett. Jihá?

Pete Wilton

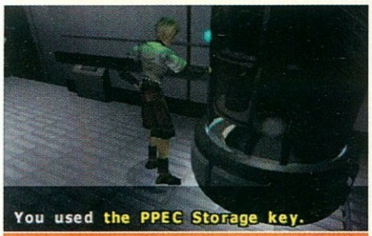
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Tábornok jól néz ki, a pályák elég unalmasak	7
JÁTSZHATÓSÁG	A kezelés kábé olyan könnyed, mint egy félvak lajhár mozdulatai	5
ÉLETTARTAM	A halvány kétjátékos mód nem vonhatja el a figyelmet a játék ismétlődő jellegéről	3

ÖSSZKÉP
Ha világéletedben arról álmodoztál, hogy Lee Tábornokot vezethesd, hát... megér egy próbát. Ha azonban összehasonlítod bármelyik félig-meddig tűrhető vezetős játékkal, a *Dukes Of Hazzard* elég szánalmas

5 A TÍZBŐL



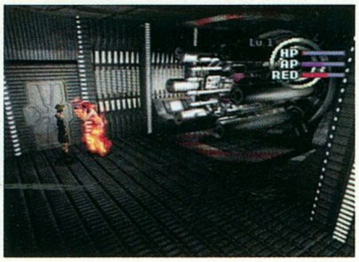


Hová lennének a kalandjátékok a megtalálandó kulcsok nélkül? Pszichikai képességeid megőrzéséhez szükséged lesz a PPEC gyógyszerekre









Újdonság: bár a mentális képességek használata károsítja az agyadat (a *Galerians* szerint rövidre zárják a agy bizonyos részeit), pont megteszik, ha meg akarsz sütni egy őrt. Hmmm...

TELEKINÉZIS, ÉS EGY REJTÉLYES BÁZIS VALAHOL A FÖLD ALATT



Galerians

„Meg kell találnod az egyensúlyt pszichés-képességeid és a

KARTOTÉK

KIADÓ	Crave
FEJLESZTŐ	ASCII
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Egyelőre ismeretlen
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Eltérve a *Resident Evil* által kijelölt totális horror útjáról a *Galerians* inkább a *Silent Hill* pszicho-thriller stílusába kóstolt bele. A három CD-n elterpeszkedő játék egy meglepően intelligens és felnőtteknek való kaland, amelyben a telekinézis több, mint az ellenfeleid legyilkolására szolgáló érdekes eszköz; ugyanis meg kell találnod az egyensúlyt elméd még számodra sem teljesen ismert képességeinek használata, és a használatukkal járó mellékhatások kontrollálása között.

Első ránézésre a *Galerians* egy sima túlélő-horror; az irányítás és a kamerák mozgása nem érheti a stíluson edződött játékosokat készületlenül, akik hamar bele is tanulnak majd a kezelésbe. Hasonlóképpen az, hogy a játékot néha pillanatnyi jelenetek szakítják meg, hogy teljesebbé váljon a hangulat, nem nagy újdonság. Azonban annak ellenére, hogy a kivitelezés ismerősnek tűnhet, a történet kellemes újítás az eddigiekhez képest, és ez az oka annak, hogy a *Galerians* egy jól sikerült kalandjáték lett.

Egy 14 éves fiú, Rion szerepét alakítod. A játékot egy műtőszobában, a műtőasztalra szíjazva kezdi. Ahogy egy távoli hang felébreszti, Rion gondolatainak erejét felhasználva kiszabadul. A *Galerians* a fiatal, emlékezetkiesésben szenvedő, képességeiben bizonytalan hős útját követi végig, ahogy lassan felfedezi telekinetikus erejét.

Míg a pszionikus energiák használata ismerős lehet a japán anime vagy a manga kedvelőinek, a *Galerians*-ban ez kellemes újításként jelenik meg. Rion a játék során bejárja a bázist, ahol fogva tartják, végül kijut onnan. Rengeteg támadó képességére jön rá, amit fel is használhat védekezésül az őrök és a tudósok ellen, akik újból be akarják börtönözni. Fura módon a *Galerians* előzetes verziójában Rionnak hasonló képességei voltak, mint a David Connenburs rendezte *Scanners* című film szereplőinek; ellenségei feje úgy robbant szét, akár a görögdinnye. Szerencsére (vagy az eladások javításának okán) a végső verzióban az áldozatok egyszerűen összeesnek a fájdalomtól, vagy lángba borulnak.

Mentális képességeinek használata azonban csökkenti Rion koncentrálókészségét és egészségét. Ahogy a testét metölti a szellemi energia, hősünk összegönyed nyilvánvaló fájdalmában, míg energiájának gyors csökkenését a jobb felső sarokban szemlélhetjük. A mellékhatások semlegesítésének egyetlen módja a Delcon nevű gyógyszer használata, amely e szórva megtalálható a bázis területén, é visszaállítja mentális képességeidet a no málisra; az újabb és újabb adagok felkutatása, hogy megint használhasd szellem képességeidet, visszatérő jelenet lesz a játékban. Sajnos az egyben a *Galerians* egyik nagy hibája is: a Delcon gyűjtögetése és tárolása egy idő után már fontc sabb lesz, mint maga a történet.

A másik probléma a rejtvényekkel van. Először is, eléggé kiszámíthatóak, általában egy tárgyat kell elvinni A hely ről B helyre. A *Resident Evil 3*-ban enne az egyhangúságát az akciójelenetek elle súlyozták, de mivel a *Galerians* inkább pszicho-thriller, ezt a módszert itt nem lehetett alkalmazni. Amellett, hogy a fe törők általában túl nyilvánvalóak, a film

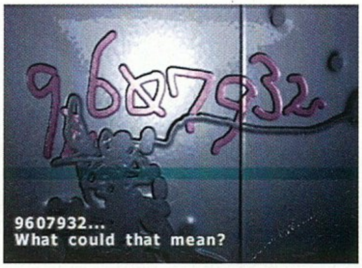


Nem csak a steril laboratóriumokat járhatod majd be: az első CD helyszíneiről megszökve egyéb kellemes helyeket is láthatsz...





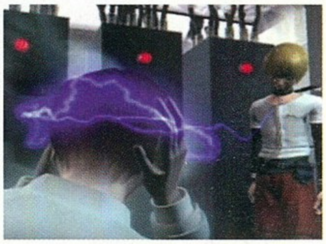






Úgy érzed, megőrültél? Egy gyors lövés a fejbe megoldás a problémára. NE próbáljátok meg otthon, gyerekek!

HOGY KELL...
TÖKÉLETESEN KIHASZNÁLNI RION KÉPESSÉGEIT



Rion kivételes mentális képességei két területen használhatók leginkább – ez a kettő a támadás és az észlelés...



A pszionikus támadás használata az összes közelben lévő személynek elviselhetetlen fájdalmat okoz. Alapesetben meghalnak, de a játéknak van egypár pszichokinetikus meglepetése...



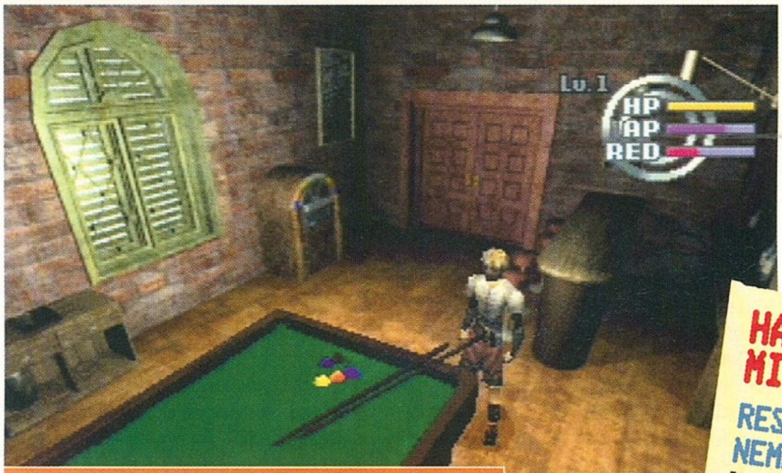
Riot fontos részleteket tudhat meg egyszerűen megérintve egy adott tárgyat; így derül fény alapvető információkra, vagy csavarokra a történetben. Nem rossz.

használatukkal járó mellékhatások között”

jelenetek túl sok információt adnak arra vonatkozólag, hogy mi történik majd azután, így a játék titokzatosságának nagy része elvész.

A 3D kalandjátékok választékát tekintve a *Galerians* egy bátor kísérlet, de sajnos csak részben sikeres. Felsorakoztat sok remekül kidolgozott karaktert, egy erős történettel, de visszahúzzák az egyszerű rejtvények, és az az eredeti, de egyben a játékos lehetőségeit korlátozó ötlet, hogy Rion gyógyszerfüggő. A pszichológiai horror beállítottság azt is jelenti, hogy soha nem pörög fel az akció, így hiányzik belőle az a dinamizmus is, ami a játékost a képernyő elé szögezi. Ha hasonlattal akarunk élni, inkább egy szórakoztató videofilm, mint egy zseniális mozi; ettől függetlenül érdemes megnézni. ■

Steve Merrett



Jól esne egy kis fürdés? Erre sajnos nincs esély, mert Rion éppen egy kilincsre vadászik. Vagy egy kulcsra. Vagy akármire. Tudod, mint a *Resi-ben*...

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSM08 10/10)
Egy epikusabb, pergő tempójú akció/kaland

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Részletes, renderelt hátterek, de kevés a kameramozgás	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Kissé egyhangú, állandóan tárgyakat kell hurcolászni innen-oda	6
■ ÉLETTARTAM	Eleinte nagy kihívás, később már idegesítő	7

■ ÖSSZKÉP
A *Galerians* ígéretes próbálkozás arra, hogy valami újat vigyen a túlélő-horror műfajba. Szomorú, hogy izgalmas és tekervényes cselekményű kalandjátéknak indul, és végül tárgyak cipelgetésére és használatára korlátozódik

7 A TÍZBŐL

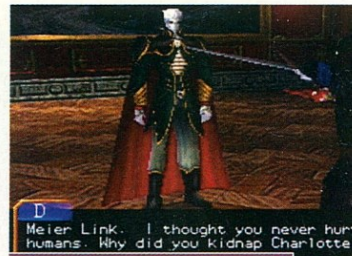








A harc csak ugrálás és szeletelés, meg kísérletezés, hogy melyik ital melyik szörnyre jó



A bal kezeden nőtt egy arc, amely elméletileg segít a játék végigvitelében. Erről ő nem tud...



IJESZTŐ VÁMPÍROS MANGA-KALAND? HORROR A KÖBÖN



Vampire Hunter D

„Mint a *Resident Evil* a grafika, a stílus, vagy az ijesztő hangulat nélkül"

KARTOTÉK

KIADÓ	JVC
FEJLESZTŐ	Victor Interactive
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSM08 10/10)
Vagy a Soul Reaver. Vagy a Silent Hill. Vagy akármi...

Ez a túl későn érkezett, valami régi vámpíros anime ökörségen alapuló túlélő-horror nagyon keményen próbálkozik, de az elvakult manga-rajongókon kívül nem valószínű, hogy bárkinek is tetszene.

D, mint Dunpeal: ez lennél te. Félig ember, félig vámpír. Csak épp egy kissé előhalott. A 12090-es évben járunk (ez alapján már lehetnénk 95468-ban is, nem?...), és az elkerülhetetlenül bekövetkezett Nagy Háború óta a vámpírok többé-kevésbé uralják a Földet. Az emberek egy földalatti ellenálló szervezetben tömörülnek, akik vérszívó vámpírvadászokat fogadnak fel, akik közül - persze - a Dunpealek a legjobbak. Így elindulsz egy magas hegyen álló elhagyatott kastélyba (nem vicc!), hogy megmentsd valakinek a lányát, akit elrabolt egy... (na vajon) vámpír! Jujj!

A játék olyan, mint a *Resident Evil* a grafika, a stílus, vagy az ijesztő hangulat nélkül. Ami marad, az egy rakás Melyik Kulcs Kell Az Ajtóhoz fejtörő. Ja, és az alkalmankénti gombnyomogatós kardozás. A legfőbb probléma a hangulatok keveredése –egyszer *Doom*-szerű, véresen komoly és sötét hangulatú atmoszférát kapsz, máskor kissé gunyoros, rajzfilmszerű irányba indul meg a játék. A karakter leginkább egy olyan Marilyn Mansonhoz hasonlít, akinek egy arc nőtt a bal tenyerére, és mikor valami újat találsz, boldogan rád zúdítja fárasztó hülyeségeit. Elméletileg segítséget nyújtana a fejtörők megoldásában, azáltal, hogy a megfelelő irányba terelget. Ehelyett csak a rossz poénok maradnak.

A harc egy előnytelen kombináció: meglepően zsibbasztó, egy-lépést-előre, vágás, egy-lépést-hátra szeletelés keveredik a szerencsétlenül kivitelezett varázsital-próbálgatással (vajon melyik szörny ellen melyik lötty a jó? De izgalmas...). Bár, tekintve D fizikai képességeit, mulatságos Beny Hilles üldözési jeleneteket produkálhatsz az ügyesen vetődő, ugró, futó karaktereddel, míg a szerencsétl szörny csak lohol a nyomodban a levegőt csépelve.

A *Vampire Hunter D* azon játékok egyi melyek valahol a készenléti állapot előtti v kuumban léteznek. Reménytelenül csapong kameraállások, fáradt grafika, álmosító játék menet, borzalmas filmjelenetek. A túlélő-ho ror stílus talán folytatások és kísérletezések tömkelegével fémjelezhető, de meglátva e a játékot tudni fogod, hogy miért.

Vannak azért jó pontok is: a háttereket megkísérelték részletessé tenni, a hangok meglehetősen jók, és ha már nagyon kétsé beesett vagy, észrevehetsz egy-két RPG-ele met is (például az Energia és a Támadás nö leölt szörnyek számával egyenes arányban) de legalább öt évet késett, és minimum 20 jobb, hasonló stílusú játék kapható. ■

Andy Lo

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Darabos, akadozik. Közepesen tűrhető hátterek	4
JÁTSZHATÓSÁG	Kulcs, ajtó, párbeszéd, harc. Kulcs, ajtó, ...	3
ÉLETTARTAM	Túl hosszú, unalmas és egyhangú, hogy fenntartsa az érdeklődésedet	3

ÖSSZKÉP
Régies, fantáziátlan manga-kliségyűjtemény, nagyon enyhe *Resident Evil*-beütéssel. Üres, ismétlődő, technikailag csőd. Olyan, mintha már 5 éve egy fiók mélyén porosodott volna.

3 A TÍZB



Az óriási dobócsillag csak egy a számos alkalmazható távolsági fegyver közül. Hogy miért vesződnél a használatukkal, mikor mindegyik legalább olyan látványos, mint egy tál zöldbab, azt már mi sem tudjuk...









Mint a *Star Trek* sorozat vége felé, a szereplők itt is megöregedtek. Nagyon. Öt évvel ezelőtt még talán megszorongathatták volna a *Tekkent*, mára már azonban lemaradtak, akár a borravaló.

A TAKARA 3D VEREKEDŐSE VISSZATÉR – CSAK KISSÉ ÖREGESEN...



Toshinden 4

„Úgy tűnik, a Takara semmit sem tesz, hogy jobbat készítsen, mint az első rész”

KARTOTÉK

KIADÓ	Studio 3
FEJLESZTŐ	Takara
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TEKKEN 3 (PSM 10/10)
A verekedős játékok királya - a Tekken 3 minden tekintetben verhetetlen.

A Takara fejlesztőcsapat számára úgy látszik megállt az idő. Valamiféle magyarázat azért található erre – azt hiszik, hogy manapság, mikor a *Tekken 3* és a Capcom-os *Street Fighter EX* sorozat a legjobbak, a *Toshiden 4* úgy-ahogy elmegy. Míg a Namco ls a Capcom folyamatosan fejlesztik játékaikat az arcmimika modellezésével, az új mozdulatok bevezetésével, és filmszínvonalú látványvilággal, úgy tűnik, hogy a Takara semmit sem tesz, hogy jobbat készítsen az első *Toshidennél* (amely még 1995-ben jelent meg). Ez a kényelmes hozzáállás igaz a negyedik részre is.

Az elhanyagolható történet bemutatkozásától eltekintve (szokásos családi értékek tisztelete, megtévedt szülők legyőzése, satöbbi) a *Toshiden 4* boldogan tapodja az elődök által kijelölt utat. Az anime-szerű karakterek újból ál-3D arénákban küzdenek, ahol csinos nők, kardot lóbáló férfiak, és egyéb szokásos *Toshiden-szereplők* várják, hogy a szokásos három körön keresztül hagyományos módon csépeljék egymást. Míg ez általában elmondható az összes 3D verekedősről, a többiek azért igyekeznek a játékos érdeklődését fenntartani az ösztönös, könnyen megtanulható irányítással és a pergő tempójú akcióval. A *Toshiden 4*-ben a harc ügyetlen és kezelhetetlen. A harcosok túl lassúak ahhoz, hogy reagáljanak a megszállott gombnyomkodásra, míg a lehetőséget, hogy a támadásokat egy lánccá fűzd, korlátozza a játékban szereplő támadások és védekezések alacsony száma.

A külcsín a belbecshez hasonlóan meglehetősen kókadt. A karakterek mozgása darabosabb, mint egy egyszerűbb Lego-készlet, ami megdöbbentő a hátterek primitív voltát tekintve. A harcok színhelyei legtöbbször szürke gátak, vagy hasonlóan izgalmas elemek, és a játékos igényeit még a hátterek részletessége vagy animáltsága sem próbálja valamennyire kielégíteni; és a végrehajtható különleges mozdulatok is rutinszerűek, gépiesek. A kilőtt tűzlabdák és villámok által nyújtott show-t sajnos élvezhetetlenné teszi a kamerák működése, amelyek nagyon vigyáznak arra, hogy eltávolodjanak, mikor már éppen történne valami, így az akciókról csak homályos elképzeléseket kap a játékos.

A lehangoltság, ami az embert elfogja a *Toshiden 4*-gyel való játék alkalmával, pont olyan megdöbbentő, mint a program igénytelensége. Alapvető hibák állnak az élvezhetőség útjába; az animációk, a kivitelezés, és a játszhatóság egyaránt katasztrofálisan rossz, és hiányol mindenfajta odafigyelést a készítők részéről. Az első rész megjelenésekor úgy tűnt, hogy a *Tekken* végre emberére akadt – szomorú látni egy ilyen ígéretes játék hanyatlását. ■

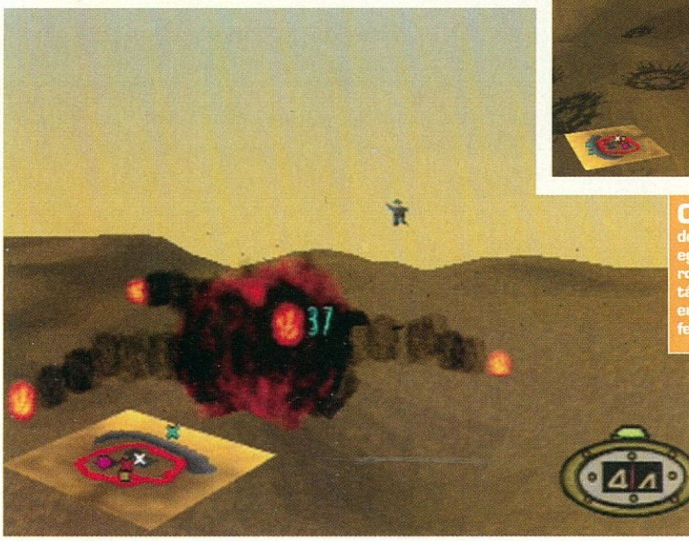
Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Idejétmúlt, elnagyolt, darabos animációkkal	4
JÁTSZHATÓSÁG	Fárasztó és kiszámítható	3
ÉLETTARTAM	Semmi. Zéró. Nulla	1

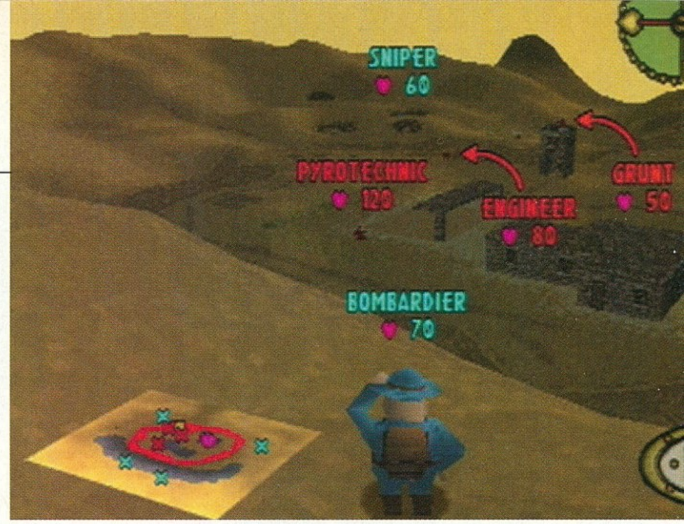
ÖSSZKÉP
A kivitelezés és a többjátékos módok nem tudják elfedni azt, hogy a *Toshiden 4* egy minden pozitív jellemző nélküli veresedős játék. A grafika fáradt, a hátterek unalmasak, a játékmenet hanyagolandó.

3 A TÍZBŐL





Csak annyi a dolgod, hogy nemes egyszerűséggel felrobbantsd malactársaidat. Hát kell ennél bonyolultabb feladat?







A bőséges fegyverarzenálnak köszönhetően a csaták jó hosszúra is nyú hatnak

RIK MAYALL, NEHÉZFEGYVERZET, MALAC VICCEK KORLÁTLAN MENNYISÉGBEN



Hogs Of War

Az előléptetés és a csapatok specializálásának lehetősége révén saját kezűleg

KARTOTÉK

KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Június
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől négyig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

WORMS ARMAGEDDON

(PSM KARÁCSONYI SZÁM 8/10)

Hasonló stílus két dimenzióban. A röhögés garantált

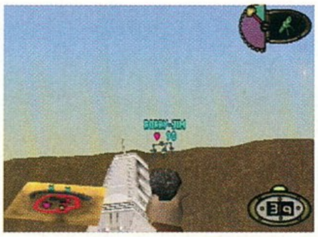
Beszélgessünk kicsit a kukacokról. De ne a kertben megbúvó változatról, s ne is azokról, amelyek miatt kétpercenként a budira kell rohannunk. Most azokról a csúszómászókról van szó, amelyek nyávogós hangon tracsolnak, s közben össze-vissza robbantgatják egymást. Furcsa alapötlet egy videojátékhoz, de működik a dolog. A *Worms* játékok igen sikeresek voltak az elmúlt években – mindenki kipróbálta őket, és majd' mindenki laposra röhögte magát tőlük. Vajon miért nem csiszolt valaki a grafikán, tette még nagyobbá a robbanásokat, s fejlesztette tovább a *Worms* stílust?

Nos, a *Hogs Of War* készítői éppen ezt tették. A kis rózsaszín férgeket kicserélték röfögő húsgombócokra, de a csapatok stratégia szerinti mozgatása, s a játék körökre osztott jellege (amely a *Worms*-öt remek multiplayer játékká tette) ugyanaz maradt. Lényegében a *Worms* háromdimenziós változatát láthatjuk, csak a poénok lettek malacabbak. De van itt más is – a hangalámondás nagy része Rik Mayall műve; ő bújik a törzsőrmester szerepébe, aki kijelöli küldetéseinket, átvezet az edzőterepeken, és úgy ordít velünk, mintha mi lennénk a társadalom mocska. A hangkommentár azonban a multiplayer játékokban kel igazán életre. Mr. Mayall becsmérlően kommentálja harctéri technikánkat, és még szemétkedik is egy kicsit velünk.

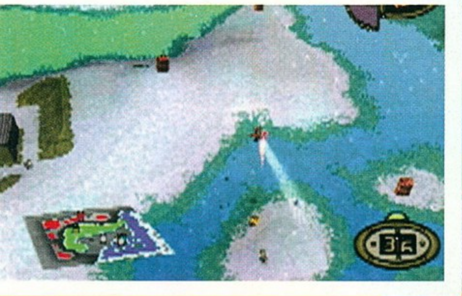
Mint elődei, a *Worms* játékok, a *Hogs Of War* is multiplayer játékmódban a legígéretesebb. Viszont – ellentétben a *Worms* programokkal, ahol a tájrészletek nem voltak elég kidolgozottak ahhoz, hogy az egyszemélyes játék is igazán élvezetes legyen – a *Hogs Of War* olyan változatos terepeket vonultat fel, amelyek remek lehetőséget adnak a taktikázásra. Akár felfegyverzett bunkerekbe is bújhatunk a többi husi mozsártüze elől, s az az érzésünk, hogy több ez a játék, mint egy röfögés-centrikus, csinos kis shoot 'em up. Az élettartamot tovább növeli, hogy harci disznónkat elő is léptethetjük. Ahogy közlegényünk végzi a hentesmunkát, előrelépési pontokat (Promotion Points) kapunk, amelyeket a küldetések előtt csa[...] pataink felfejlesztésére használhatunk. Minden előléptetett röfivel négyféle edzésprogramon mehetünk végig, így mérnökké, tüzérré, orvossá, satöbbivé fejleszthetjük őket. Mindegyik ezt köve[...] tő előrelépésük növeli szaktudásukat, a nehéztüzérségből például pirotechniku[...] sokat nevelhetünk. Mindez pedig több, mint a hangzatos rangok változása, hiszen a ranglistán felfelé haladó hurkatöltelékek egyre erősebb fegyvereket [...] mind több egészségpontot is kapnak. [...] előléptetés és a csapatok specializálása[...]nak lehetősége révén saját kezűleg állí[...]hatjuk össze malackodó hadtesteinket. Ha úgy tartja kedvünk, akár mindegyik malacot kiképezhetjük tüzérré, s az összes, utunkba kerülő ellenséget felrobbanthatjuk. Csak rajtunk múlik...

Technikai szempontból is teljesen megfelelő a játék. A grafika rendben van, a játék engine-je masszív, az események a megfelelő tempóban haladnak előre. Kicsit talán jobban is kidolgozhatták volna a robbanásokat, de ugyebár semmi sem tökéletes. A hírbe





Minden fegyver használatának megvannak a maga fortélyai. Minden lövés számít, így érdemes rögtön elkezdeni a gyakorlást...





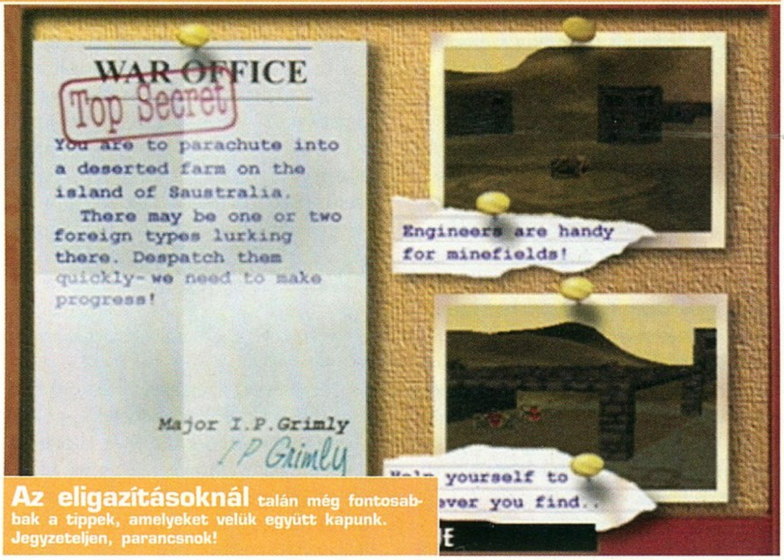
A sugárhajtás segítségével nagy területeken zúzhatunk végig, bár a végeredmény megjósolhatatlan. Akár a lábunk is beletörhet egy-egy repülésbe

állíthatjuk össze malackodó hadtesteinket...”

átszások (Pathe News Report) is szórakoztatóak – néhányukon tényleg laposra röhögi magát az ember –, ezt pedig nem sok játék mondhatja el magáról. gazából azonban a kis részleteken nevet jót az ember – például azon, ahogy a sérülések miatt egyre lomhábbá válnak csapataink. Vagy az, hogy a cserkészeink nem tűnnek fel a radaron, pedig ők sem soványabbak.

Egyszóval: ez itt tulajdonképp a *Worms Armageddon* kicsit hájasabb versenyzőkkel, de bizony nehéz lenne olyan négyszemélyes játékot találni, amely ennyi poént nyújtana Multi Tap nélkül. A *Hogs Of War* disznólkodásai miatt szüleid sem küldenek majd pszichológushoz, sőt, talán ők is beszállnak majd egy-egy parti erejéig. ■

Al Bickham



Az eligazításoknál talán még fontosabbak a tippek, amelyeket velük együtt kapunk. Jegyzeteljen, parancsnok!

HOGY KELL...
SERTÉSSÜLTET KÉSZÍTENI



Sokféleképpen piríthatjuk meg az ellenségeinket, de mindegyik módszerhez el kell sajátítanunk bizonyos speciális képességeket. A páncélökökkel sem olyan könnyű bánni, főleg ha a célpont mérföldekre tőlünk, egy sziklaszirt tetején álldogál...



Figyelembe kell vennünk a kettőnk közötti távolságot, a szintkülönbséget, és a lövéshez szükséges erőt. Minél tovább nyomjuk a tűzgombot, annál messzebb megy majd a lövedék.



Tűz! Már suhan is a töltet a célpont felé. Ha szerencsénk van, vagy mesterlövésznek születtünk, akár a delikvens társait is megpörkölhetjük. Mivel kéred a sült szalonnát?...

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	Semmi különleges, de a célnak teljesen megfelel	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Sok lövöldözés egy árnyalatnyi stratégiával és karakterfejlődéssel	8
■ ÉLETTARTAM	Multiplayer-élvezetek minden mennyiségben	8

■ ÖSSZKÉP
A valaha látott legtaktikusabb pecsenyesütő-szimulátor, amely bővelkedik az izgalmakban. A vizuális elemek lehetnének jobbak, de Rik Mayall videojáték-debütálása így se kutya (hanem malac)

8 A TÍZBŐL





Emberünk, Riot harc közben az ajtónállóval





Igazi horror: Riot ügynök, a páncélingből összetákolt bikini bemutatóján, a sötétség erői ellen...

ÍME EGY AKCIÓ-RPG A LEGJOBBAK KÖZÜL



Vagrant Story

„Szokatlan lesz, mert még sosem láthattál ennyi különböző

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ	Square Europe
FEJLESZTŐ	Square
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Néhányan szeretik a szerepjátékokat. Néhányan az akciót. Ha azonban elég nyitott vagy, hogy mindkettőt egyszerre játszd, a *Vagrant Story* egy leheletnyi tiszta oxigén – friss, felvillanyoz, és ellazulsz tőle, de nagy dózisban halálos lehet a minden más tevékenységedre nézve. Nem tetszik majd mindenkinek, és a korai híresztelések, miszerint egy középkori *Metal Gear Solid*-hoz lesz szerencsénk, tévesnek bizonyultak. Azonban az, hogy szó sem lesz lopakodással kombinált acélról (aki egyébként ere vágyik, gyorsan lapozzon a 86. oldalra a *Tenchu 2* leíráshoz), nem jelenti azt, hogy a *Vagrant Story* bármiben is rosszabb lenne.

A sajátos fantasy világban játszódó (reneszánsz hangulattal, de modern politikai berendezkedéssel) *Vagrant Story* egy túsz-szedéssel kezdődik. Ekkor lép színre Ashley Riot – ez lennél te – aki egy VKP RiskBreaker ügynök, homályos múlttal, de annál komolyabb képességekkel; még akkor is, amikor te irányítod, annak az embernek a sebességével és elszántságával mozog, aki az utolsó pillanatban száguld ki a kocsmából, hogy bevesse magát a mellékhelységbe. A játék kezelése egyébként rögtön ismerősnek tűnik majd. Ezernyi szobát fedezel majd fel, miközben ellenségeket ölsz, kulcsokat találsz, egyszerű fejtörőket oldasz meg, és egyre jobb felszerelést gyűjtesz be. Ennyit még egy igényesebb 3D platformer is képes nyújtani, azonban ami a játékban szokatlan lesz, az az, hogy még sosem láthattál ennyi különböző stíluselemet ilyen kiválóan ötvöződni.

Például a játékrészeket összekötő filmjelenetek mind engine-jelenetek – ez azt jelenti, hogy a filmek is a játék engine-jével, programvázával készültek, így a minőségük megegyezik a játékéval, és mindegyikben a történteket új megvilágításba helyező, hihetetlen dolgokra derül fény. A *Metal Gear Solid*-tól eltérően itt nem kell mindig unottan továbbnyomni a képzeletbeli párbeszédek hatalmas listáján, sőt, sokszor csak azért játszol majd végig egy főellenség elleni csatát, hogy mégegyszer megnézhesd a videót. Elég ritka, hogy a játéktervezőknek a forgatókönyv-íráshoz és rendezéshez is van érzékük, a *Vagrant Story* azonban mindkét téren nagyot alakít. És ha a hangos beszédet helyettesítő szövegbuborékok szerinted nem elég filmszerűek, elgondolkozhatsz azon, hogy a szinkron talán elrontotta volna a játék hangulatát.

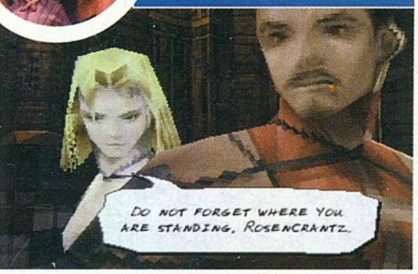
És a látvány... gyakran csak azért kapcsolsz majd első személyű nézetbe, hogy megcsodálhasd az olyan kidolgozott részleteket, mint mondjuk egy vízesés, vagy egy lengedező utcatábla, de ezek nem kizárólag látványelemek lehetnek. Leguggolva láthatod, amint a fejednek célzott bárd a falnak csapódik, sőt, használhatsz ellenfeleket is élő pajzsként – megzavarhatod az ellenfelet azáltal, hogy magad elé rántasz egyet az emberei közül, és a kilőtt nyílvessző őt találja el.

Az igazán zseniális újítás azonban a harcban figyelhető meg. Mikor megtámadsz egy ellenfelet, kihúzod a kardodat és ezzel megáll a játék. Ekkor ellenfeleide különböző kamerákkal vizsgálhatod 3D-ben, és egy gömbháló mutatja a támadásaid hatótávolságát. Ezután az ellenfél testének egy bizonyos pontját kiszemelve tá





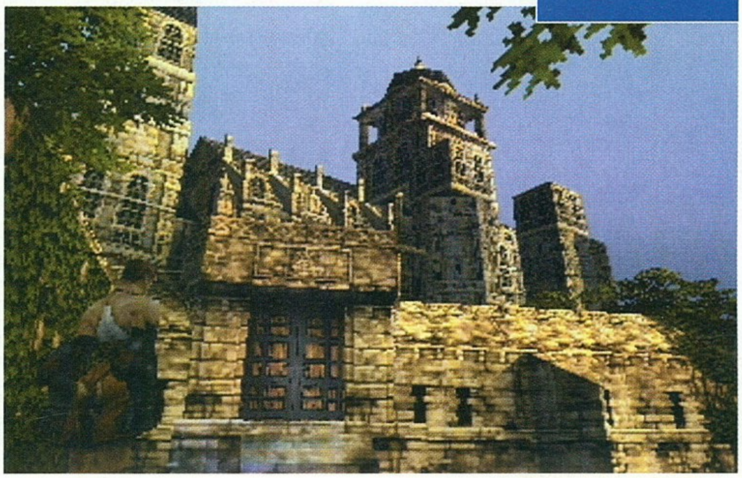
Az erős, kidolgozott karakterek stábja a *MGS*-t is megszégyenítő jelenetekben kel életre







Káprázatos: akárhol jársz is Lea Monde-ben, nem tudod megállni, hogy ne használd az első személyű nézetet a lélegzetelállítóan kidolgozott táj részleteinek megcsodálására



stíluselemet ilyen kiválóan ötvöződni...”

madhatsz. A pajzsot tartó kéz sérülése például csökkenti a védelmet, míg egy fejlövés bárkit visszatarthat attól, hogy túl aktívan varázsolgasson. A szünetekkel megszakított csata első hallásra unalmasnak és bénának tűnhet, mert a második főellenségig Riot még nem fejleszti ki különleges harci képességeit; de amikor ez megtörténik, te is elkezded felfedezni a harcrendszer teljességét és előnyeit.

Nos a harcrendszert, ami itt szerepel, egész biztos a *PaRappa* és a *Tekken* ihlette. Mint Squall Gunblade-jének esetében a *Final Fantasy VIII*-ban, itt is adódik lehetőség a támadás kombóvá alakítására egy adott gomb megnyomásával, mikor sikerült eltalálni az ellenfelet. Ekkor Ashley egy második támadást is bevisz, és ha ekkor egy újabb kombó-gombot nyomsz, egy harmadikat is, és így tovább. Az egész egyszerűsége meglepően élvezetes, és az időzítés az egyre erősebb kombók elérésével egyre nehezebb lesz, miközben a veszély-mérő sáv már a képernyőn sem fér el. Nem csak a kombókat fogod megtanulni, hanem egyéb speciális effekteket is – például hogy egy-két pontot gyógyítsál magadon, vagy elnémítsd az ellenfelet, hogy ne tudjon varázsolni. Ugyanezeket a gombokat persze a védekezéshez is hozzá lehet rendelni.

Akárcsak a *Tekken* ellentámadásinál, vagy a szokásos verekedős játékok kombó-megszakító mozdulatainak esetében a megfelelő gomb lenyomásával itt is csökkenthető a sérülés, ha téged támadnak kombóval; a varázslatok visszatükrözése, sőt, néha még varázspontjainak magadba szívása is lehetséges. Egy felkiáltójel mutatja az ilyen ellentámadások időzítését, de egy idő után már a megtanult időzítéssel, a hangra és animációra koncentrálva harcolsz majd. Mint mikor az X-Wing rakományát az Erő segítségével ejted be egy aknába, itt is kellemes érzés, mikor az ösztöneidre hagyatkozva használod a kombókat.



A játék egyensúlyát a kockázatmérő szolgáltatja, amely egyre magasabb értéket mutat, ahogy egyre nő a kombóban felhasznált mozdulatok száma. A magas rizikófaktor csökkenti a speciális táma- ▶

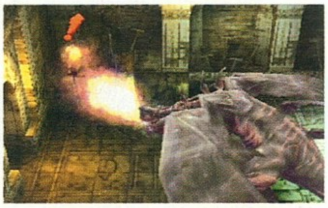
HOGY KELL...
SÁRKÁNYÖLÉSBŐL ÉLNI



Gondoljatok csak Szent Györgyre, bátor vállalkozók. Most képzeljétek el úgy, hogy egy létrán álldogál, egy kisméretű tőrrel hadonászva; egyből lerombolódik az illúzió, mi? Először is tehát egy lándzsára, vagy egy komolyabb kétkezes kardra lesz szükséged, mivel a sárkányokról egyet biztosan tudni: marha nagyok.



Hogy javítsd sárkányölő fegyvered képességeit, csak sárkányok ellen használd! A trükk annyi, hogy a gyíkembereken kell gyakorolni, akik a sárkányok osztályába tartoznak; ennek köszönhetően a penge szép lassan gyíkellenes bonuszok halmazával gazdagszik.



Végül a jól ismert fogós, ravasz kérdés: hogy különböztessünk meg egy wywern-t egy sárkánytól? A wywernek felegyenesedve, két lábon járnak, a sárkányoknak négy van. Ez egyébként csak az írásbeli elméleti vizsgádon szerepel majd – először jöjjön a gyakorlat...



Egy kis menüzés... Ha az ilyen képernyőktől napokig rémálmaid vannak, vigyázz: a *Vagrant Story* kellemes akció-hot-dogjában bizony bőkezűen bántak az RPG-mustárral...

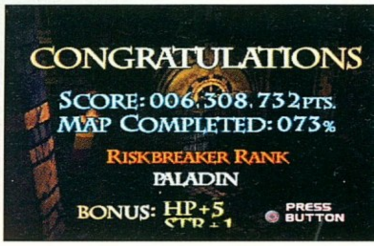








Még a szokásos pályalezáró képernyők is rulettszerű gombnyomogatósdira emlékeztetnek



„Lea Monde műhelyeiben pengéket és páncéldarabokat ötvözhetsz,

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FINAL FANTASY VIII
(PSM4 10/10)
Sokadik folytatás, hasonlít az előzőkhöz, mégis a legjobb RPG.



dás sikerének esélyét, és csökkenti a védelmi értékedet. Ha nem figyelsz oda, és nem taktikázol, még az is lehet, hogy vissza kell vonulnod, hogy beálljon egy alacsonyabb értékre, és hogy visszagyűjthess néhány egészség-pontot. Valóban, szégyen a futás, de ha az életed azon múlik, hogy kirohanj a szobából, és bevetődj a legközelebbi hordóba rejtekhely gyanánt, akkor egyből másként látod majd a helyzetet...

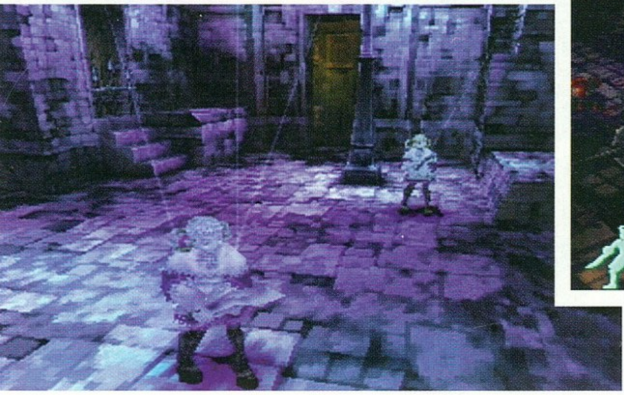
Még a kovácsmesterségbe is belekóstolhatsz. Lea Monde műhelyeiben megpróbálhatsz a régi pengéket és páncélokat ötvözve új fegyvereket létrehozni, vagy a régieket megerősíteni. A bronz- és a vashandzsárok ötvözése például szívósabb és élesebb pengét eredményez. Wywern-cakkozáshoz használt lándzsádból sárkányölő kardot formázhatsz, hogyha hozzáadod egy csatacsillag fémanyagát. Osztott páncélt kapsz, ha a lemezpáncélt összecsapod egy sodronyinggel. Az összetevők később is megőrzik tulajdonságaikat, így egy élőhalottak ellen használható kar akkor is aprítja majd a zombikat, ha már számszeríjat vagy buzogányt készítettél belőle.

A műhelyek használata olyan szórakoztató, hogy napokkal növelheti a játékidő hosszát. Sajnos gyakran kell a memóriakártyát használnod az elmentett leltár miatt, ami lassítja a felhasználói felület egyébként gördülékeny működését. A játék azonban bőkezűen bánik az információkkal és statisztikákkal, tehát ha valaki inkább a stratégiázgatást kedveli, mint a hardcore aprítást, elégedett lehet.

Azonban a játék mégsem 40/40, ahogy azt a Japánszerte tisztelt és szeretett *Weekly Fomitsu* állítja. Túl sok a tárgypakolgatás és menüvadászat, annak ellenére, hogy ezeket igyekeztek gombokkal kiváltani. A platformozásoknál néha úgy tűnik, hogy Riot ügynök nem elég súlyos, és inkább csak lebeg. Akad számos túldíszített terület (például a Snowfly Forest), ahol a környezet bujasága nem engedi látni azt, amire kíváncsi vagy. A rendszerben megtalálható néhány olyan tulajdonság, amelyeket felfedezve bizo-









Taktikus: a mágia használata távolról sem real-time, de annál okosabb (fent). Balra: egy ijesztő-kis-szellem-lány-bábu-szörny pillanat. Hát ez aztán velejéig japán...

hogy új tárgyakat kapj. ”

nyos csaták sokkal könnyebbé válnak. Ha ezekkel az apróbb hibákkal még ki tudsz egyezni, akkor viszont hatalmas élmény vár rád.

A *Vagrant Story* mindenképen különlegességszámba megy. A fejtörők, a harmadik személyű nézet, az animált 3D ellenfelek már senkit nem érhetnek újdonságként, de a reflex-alapú harcrendszer nagyon jól sikerült. Az akciófanatikusoknak talán túl sok stratégiai és szerepjáték elemet tartalmaz a *Vagrant Story*, de akik ezeket a stílusokat is kedvelik, rájönnek majd, hogy a játék az örökös PlayStation toplisták előkelő helyét foglalja el. Sokan lesznek, akiknek úgy megtetszik majd a szeletelés, hogy elalvásig játszanak majd, hogy aztán reggel a TV és a túlhajtott konzol hangjára ébredjenek....

Zy Nicholson



Videojáték, vagy csokoládé/nyugdíjbiztosítás-reklám? (ööö... tulajdonképpen videojáték)

HOGY KELL...

FEJTETŐIG FELFEGYVERKEZNI



Bár az egykezes fegyverek gyengébbek, szabadon hagyják a bal karodat, amire ennek örömére már egy pajzs és a vele járó védelmi bonuszok is fölférnek. Ha azonban a támadásra akarsz koncentrálni, jobb, ha kétkezes hangszert ragadsz, ehhez azonban – mivel lassabb – az új időzítést is meg kell tanulnod



Látogasd meg Lea Monde egyik műhelyét, és vess néhány pillantást a begyűjtött fegyverekre. Próbáld meg ötvözni őket, hogy meglásd, mit kapsz eredményül. Néhány órával később, mikor már képes vagy a hajítókésből ostromgépet, abból pedig valami irtózatosan nagyot építeni, már lesz legalább egy izgalmasabb új fegyvered.



„Ez neked kalapács? Öreg, majd ÉN megmutatom, milyen a kalapács...” A műhelyben eltöltött dolgos óráknak köszönhetően az itt látható hullajelöltek megtapasztalhatják a páncéltörő ogre-buzogány, a „Pusztító” erejét. Mmmwwhahahaha!!!

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Hihetetlen. Nem lehet ennél többet kihozni a gépből	10
JÁTSZHATÓSÁG	Egy nagyszerű RPG, amely kölcsönvesz az akciójátékoktól is	8
ÉLETTARTAM	Keresztül lehet rajta rohanni, de hiányozna a mélysége	7

ÖSSZKÉP
Új és ősi játékötletek egyaránt szerepelnek a *Vagrant Story* történetében, de az akciójátékok külseje mögött mégiscsak egy hamisítatlan RPG lapul.

9 TÍZBŐL

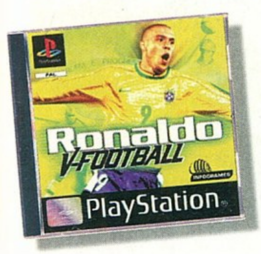






Hajasbabák harca. Valderrama kapura tör, de a kapus útját állja

AZ INFOGRAMES SEGÍTSÉGÉVEL 18 MILLIÓ ANGOL FONTNYI FOCITEHETSÉGET KAPUNK PÁREZER FORINTÉRT



Ronaldo V-Footbal

A focijátékok között a *V-Football* sokkal inkább Illés Bélára

KARTOTÉK



KIADÓ	Infogrames
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Július
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

ISS PRO EVOLUTION (PSM08 9/10)
Sebesség és tartalom tekintetében hasonló, de a Konami játék valamivel dinamikusabb érzetet ad

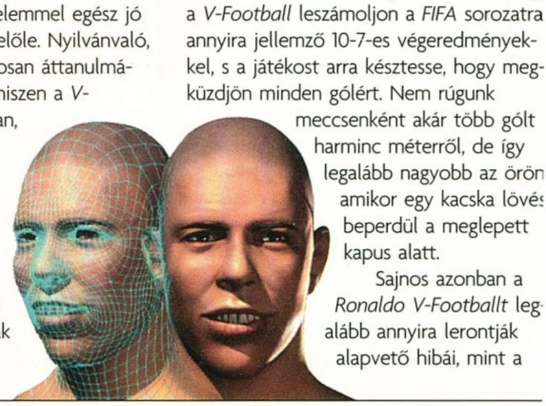
Ronaldo Luiz Nazario de Limát a világ valaha pályára lépett egyik legjobb játékosaként ismerjük. Gyorsasága és lövőkészsége meggyőzte az Intert arról, hogy érdemes 18 millió angol fontot fizetnie érte, s – amikor éppen nem sérült – a brazil válogatott egyik alappillérének számít. Amikor éppen nem sérült... Az elmúlt 18 hónapban ugyanis visszatérő térdsérülése miatt Ronaldo legtöbbször az oldalvonal mellett foglalt helyet. Sokan attól félnek, hogy már sosem lesz régi önmaga. Hasonlóképpen a *Ronaldo V-Football* sem mutat annyit, amennyit tudna.

A focijátékok között a *V-Football* valójában sokkal inkább Illés Bélára emlékeztet, mint Ronaldóra. A program a sport megbízható, sallangmentes bemutatása, amelynek tehetsége vitathatatlan, de önbizalma nem túl sok. Egyszerű, passzolj-és-fuss jellege miatt játszható, de az *ISS Pro* vagy az *UEFA Champions League* pozícióit nem veszélyezteti. Van valami ebben a játékban, ami a hőskor arcade focijátékait – az *Exciting Soccert*, vagy a *Virtual Strikert* – idézi, de az élvezetes pillanatokat lerontja a játékosok nehézkes mozgása és a játékmenet számos más gyengesége.

Tartalom szempontjából a *Ronaldo V-Football* nagyjából átlagos. Kupák, egyszeri bemutató-meccsek, és ál-világbajnokságok küzdenek a figyelmünkért. Számos válogatott csapat áll rendelkezésünkre, bár az összeállításokban vannak meglepő húzások (Jason Wilcox például az angol válogatott oszlopos tagja). Magán a pályán a *V-Football* sokkal inkább képes kamatoztatni képességeit, és némi türelemmel egész jó szórakozás kerekedhet belőle. Nyilvánvaló, hogy az Infogrames alaposan áttanulmányozta a vetélytársakat, hiszen a *V-Football* mind tartalmában, mind kinézetében a Konami *ISS* sorozatára emlékeztet.

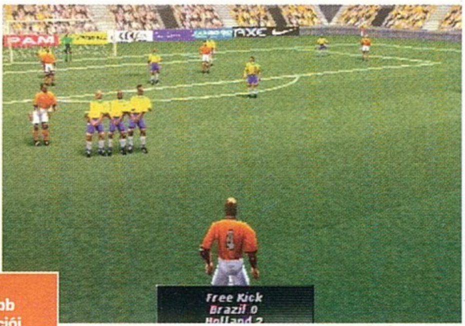
A játékosok robosztus és tömzsi alkatúak, de nem mozognak rosszul és a lövések, fejesek tekintetében sem vallanak szégyent. A *V-Football* azonban főként a passzokra épül; sokkal inkább a támadások felépítésére, mint a kapuralövés izgalmaira helyezi a hangsúlyt. Ez egy kellemes húzás, bár a sietősebbeknek nem feltétlenül fog tetszeni. A játékosnak igencsak koncentrálnia kell, különös figyelemmel a pozíciós játékra.

Itt tűnik ki, hogy mit is tud(na) valójában a *V-Football*. A jól eltalált mesterséges intelligenciának köszönhetően a játékosok a helyükön maradnak, szorosan fogják emberüket, és gyakran beleállnak a lövésekbe. A védősor elég erős ahhoz, hogy a *V-Football* leszámoljon a *FIFA* sorozatra annyira jellemző 10-7-es végeredményekkel, s a játékost arra késztesse, hogy megküzdjön minden gólért. Nem rúgunk meccsenként akár több gólt harminc méterről, de így legalább nagyobb az öröm, amikor egy kacska lövés beperdül a meglepett kapus alatt.



Sajnos azonban a *Ronaldo V-Footballt* legalább annyira lerontják alapvető hibái, mint a



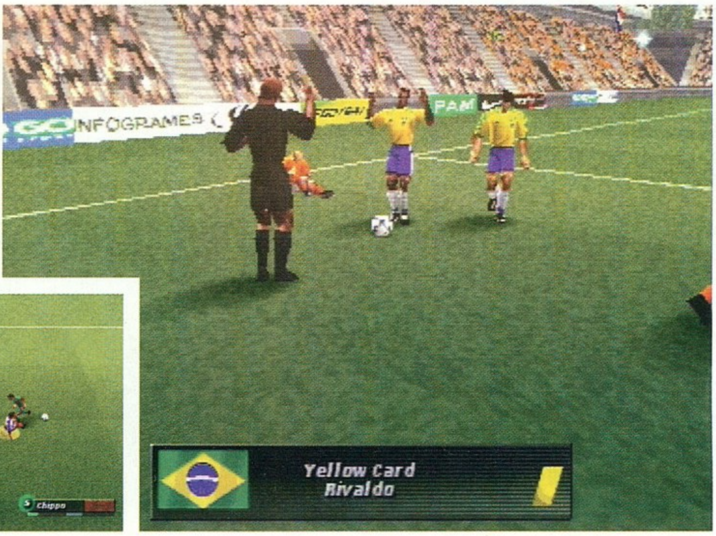


A szabadrúgások kínálják a legjobb esélyt a gólszerzésre, mert a kapusok reakciói, ööő, retardáltak





Ha nem szeretsz balról jobbra játszani, hosszában is nézheted a pályát, sőt, akár madártávlatból, a toronyból is szemlélheted az eseményeket

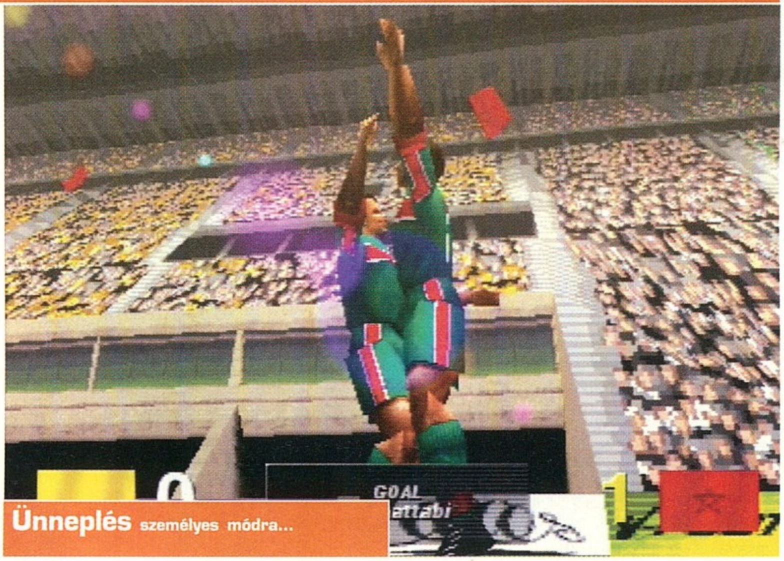


emlékeztet, mint Ronaldóra"

brazil teljesítményét makacs térdsérülése. A szerelések elképesztően pontatlanul vannak beállítva, még a legtisztább szerelésünket is lefújja a bíró, az ellenfélnek viszont szinte mindent szabad. A passzrendszer terén is vannak gondok. Ha egy kicsit is tovább nyomod a gombot a kelleténél, a játékosok kirúgják a stadionból a labdát.

A *V-Football* által kihagyott ordító gólhelyzetet még inkább jelképezi a rettenetes kommentár. Barry Davies és egy szinkronszínész sokszor akkor is átlelkesülten kiabál „passz"-t, ha semmi különös nem történik, viszont a gólokat gyakran teljes apátia kíséri. Szinte tünetszerű a játék esetében, hogy nem éri el azt a szintet, amelyre hivatott, de valahogy mégis megvan a maga vonzereje. ■

Steve Merrett



Ünneplés személyes módra...

HOGY KELL...
KIPASSZOLNI A VÉDELMET



A *Ronaldo V-Football* a rövidpasszos játékot favorizálja, ami azt jelenti, hogy minden gól nagy mezőnymunka és precíz helyezkedés eredménye...



Bár a játék alapbeállításban nem használja a pályafigyelést, kiválaszthatjuk ezt az opciók közül, és figyelemmel kísérhetjük az előrefutásokat. Érdemes kitenni a labdát a szélre, majd a betömörülő védelem mellett oldalról támadni...



Passzolgass tovább, és ha az egyik játékos a tizenhatos közelébe kerül, passzold lábra neki. Gyorsan tedd tovább a lasztit egy érkező csatárnak, és lődd meg erőből. A kapusok jók, de őket is meg lehet lepni.

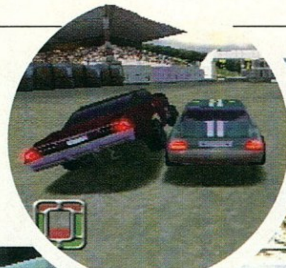
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA	A játékosok zömök alkatúak, de a lágyan pásztázó kamera jól működik	7
■ JÁTSZHATÓSÁG	Néha lomha, és nem mindenki a rövidpasszos játék híve	7
■ ÉLETTARTAM	Kétségtelenül leköti a figyelmünket	8

■ ÖSSZKÉP
Ha már a világ egyik legjobb játékosáról nevezték el, a *Ronaldo V-Football* lehetett volna legalább feleannyira kidolgozott, mint a kiálló fogú sztár támadásai

7 A TÍZBŐL







A farolás célja nem csak a show lehet, hanem néhány trükk és ütközés (amelyekért pontot kapunk) lényege is ez a manőver.



A NYERS ERŐ ÁTVESZI AZ IRÁNYÍTÁST. TOMBOLJUK EGYÜTT A VERSENYPÁLYÁN!



Destruction Derby Raw

„Nyílt terep, ahol az egyetlen célunk az, hogy totálkárosra

KARTOTÉK



■ KIADÓ:	**SCEE**
■ FEJLESZTŐ:	**Studio 33**
■ MEGJELENÉS:	**Július**
■ KORHATÁR:	**Nincs**
■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**Egytől négyig**

Ha van olyan dolog, amely tutira hiányzik a legtöbb autós játékból, az az, hogy péppé zúzhassuk a kocsinkat. Valóban a *Gran Turismo* a vezetés legvalószerűbb szimulációja, de az ütközés még itt is csak abból áll, hogy lepördülünk a pályáról.

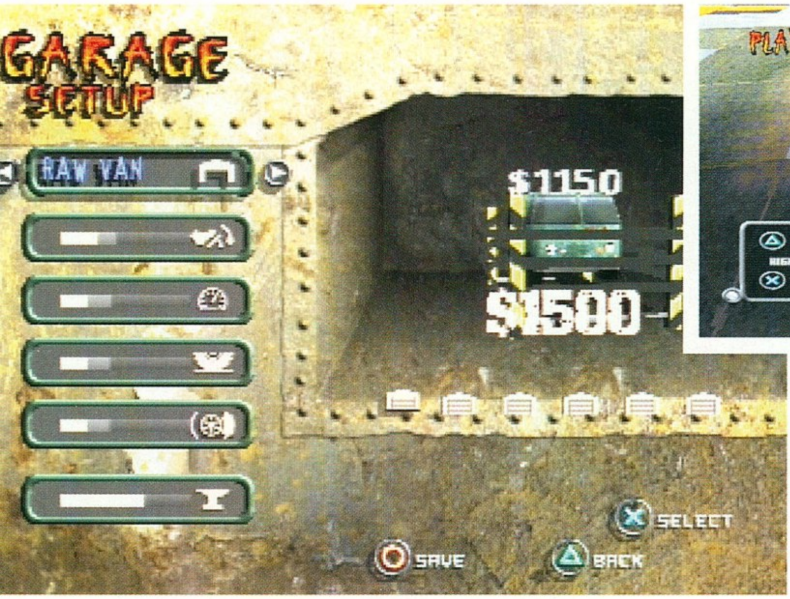
Ha belegondolunk, hogy a PlayStation születése óta mindössze egy (na jó, két) játékban foglaltak el méltó helyet a járműves ütközések, nagyot csodálkozhatunk azon, hogy csak ilyen kevés fejlesztő tartotta fontosnak az ütközések élethű bemutatását. Természetesen a Reflections horpadt lökhárítójú *Destruction Derby 1* és *2* autós-lökdösődős játékáról van szó. Az első két rész sikerére gondolva furcsa, hogy ennyit vártak a harmadik rész kihozásával. A Reflections inkább a *Driverre* fordította a figyelmét, a *DD* licenc átszállt a Studio 33 birtokába, a *Destruction Derby* franchise-nak pedig most már nem csak az elődei mellett kell bizonyítania, hanem a *Gran Turismo* fivérek mellett is. A játékpiac ma már a valószerűségre és a szimulációra helyezi a hangsúlyt a játékok megítélésekor. A *Destruction Derby Raw* pedig nagyrészt mindkét elvárásnak megfelel.

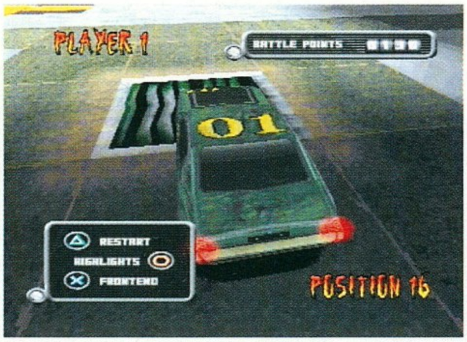
Számos játékopció van a programban, amelyek tekintélyes mennyiségű, szám szerint 31 pályán oszlanak meg. Ezek legtöbbje különféle nehézségi fokozatú, ördöngös pálya, három pedig „salátástál" formájú. Ezek nyílt terepén az egyetlen célunk az, hogy totálkárosra törjük az ellenfelek kocsiját, magunk pedig talpon (vagyishogy keréken) maradjunk. Három másik pálya a viszonylag egyszerű alapötletet felhőkarcolók tetejére viszi. Itt már nem csupán összezúzhatjuk a többi autót, hanem le is lökhetjük az épületek tetejéről.

Bár manapság ez már alap dolog ebben a kategóriában, Season Mode (szezon játékmód) is van a játékban, amely lehetővé teszi, hogy pénzt keressünk új autókra – ezekből a hét bónuszautóval együtt összesen 24 van – vagy feljavítsuk a jelenlegi verdánkat. Ez elég nagy ugrás az első két játék szegényes választékához képest.

A fejlődés azonban nem csak itt látható. Az autóknak most már kézifékük is van, amely a kézifékes kanyarodásnál eléggé hasznos tud lenni. De még jobb a autómodellek kidolgozottsága. A kocsik sérülései elképesztően jól néznek ki. A motorháztetők felnyílnak, a gumik füstölnek és kipukkadnak, a motorok lángra kapnak, a fékcsövekből pedig csorog az olaj. Az autók a valóságnak megfelelően reagálnak a sérülésekre, így előfordulhat az is, hogy a vetélytársak füstölgő kaszni mellett a kormányozhatatlan autóval gya korlatilag csak bevánszorgunk a célba. Amint a *Raw* (Nyers) előtag a címben su gallja, a Studio 33 már-már wrestling-szerű érzékenységgel látta el játék menetét Kombinált mo gások egész lán colatát kivitelezhetjük, a képernyő ilyenkor megjelenik a figura neve, a Bone Cruncher (Csontzúzó







Ahogy elvárható egy valamirevaló versenyzős játéktól, a Raw-ban is többféle jármű áll rendelkezésünkre. Családi furgont, vagy dinnyeszállító pickupot szeretnél?







Számos aréna a felhőkarcolók tetejére várasol minket. Ha túl nagy lendülettel nyomjuk a gázt, átványos – és halálos – repülésben lehet részünk

örjük az ellenfelek kocsijait"

aw Breaker (Állkapocstörő), vagy a Face apper (Arctépő). A legjobb azonban a *struction Derby Raw*-ban talán mégis hogy a játékban négyszemélyes opció van, amelyet sokan hiányoltak a sorozat rábbi részeiből. Elég annyit elmondani ől a játékmódról, hogy a mániákusan resszív játékmenet az egyik legjobb mullayer játékká teszi a *Raw*-t.

Mindent egybevetve, nehéz hibát talála *Destruction Derby Raw*-ban. Grafikag nagyon ott van, a játékmenet – ha y kicsit durva is a hagyománytisztelőbb ékosok számára – pedig mindent meg-, amelyre a műfaj szerelmesei valaha is singóztak. Miután kipróbáljuk ezt a játét, az az érzésünk támad, hogy a *Gran rismo 2* inkább csak a széplelkű bölcsék szórakozása.

Paul Rose



A temérdek pályán számtalan lehetőséged nyílik arra, hogy amolyan igazi *Carmageddonos* ámokfutást produkálj

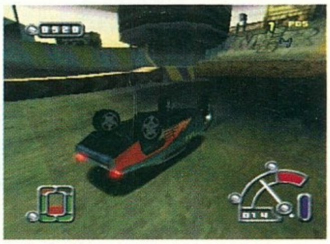
HOGY KELL...
VÉGREHAJTANI KOMBÓKAT



Válasszunk ki egy célpontot, és menjünk közel hozzá. Ahogy elérjük őt, kormányozzunk oldalra és húzzuk be a kéziféket.



Jól időzítve oldalról csapódjunk bele a vetélytársba. Menjünk előre kicsit, majd forduljunk vissza nagy sebességnél.



Végül adjuk meg a kegyelemdöfést. Fordítsuk be az autót és rohanjunk bele egyenesen az ellenfélbe. Ha elég erős a becsapódás, a delikvens felborul. Most már csak neki kell csapnunk őt a falnak. Ennyi volt...

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

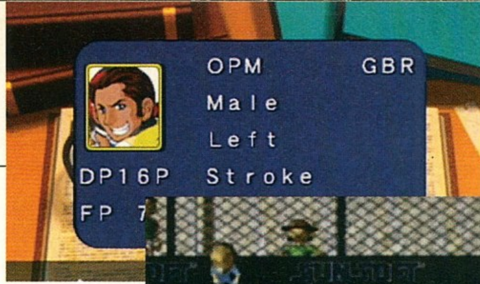
DEMOLITION RACER (PSM07 7/10)
Az egyik legjobb Destruction Derby-utánzat

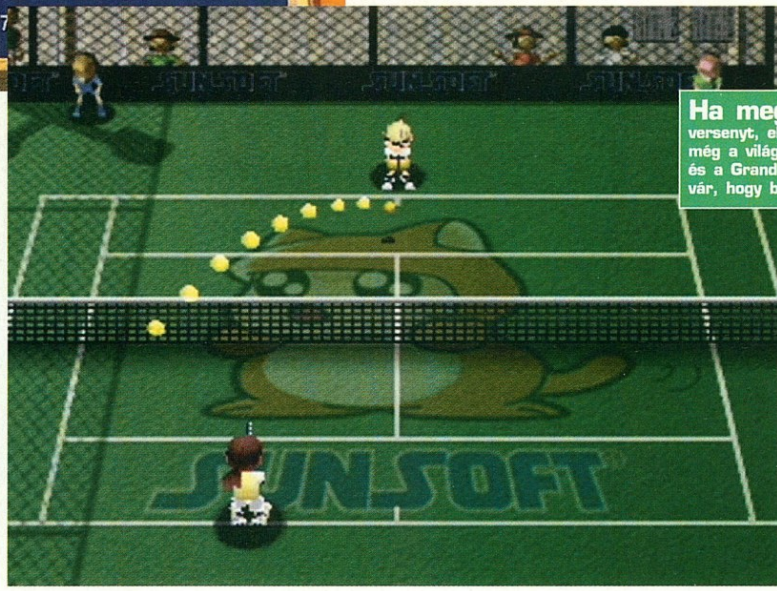
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

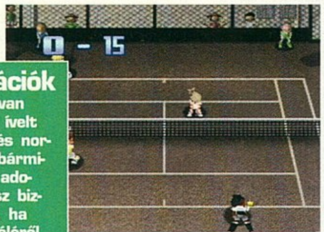
GRAFIKA	Sosem volt még ennyire pofás az autónk összetörése	8
JÁTSZHATÓSÁG	Sok variációs lehetőség, remek négyszemélyes mód	8
ÉLETTARTAM	31 pálya? Ez már döfi	8

ÖSSZKÉP
A harmadik *Destruction Derby* játékban mindent megkapunk, amire csak vágytunk. 31 pálya, 24 különböző autó, a motor feltuningolásának lehetőségei, és a már-már kötelező ütközések

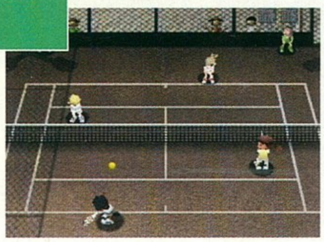
8 A TÍZBŐL







Az ütésvariációk igen változatosak, van lecsapás, magasan ívelt labda, szuperütés és normál adogatás. De bármilyen kombinációval adogatsz, akkor lehetsz biztos a győzelemben, ha mindezt a pálya széléről teszed.



Ha megnyered a Challenger versenyt, eljutsz a World Seriesre, vagy még a világbajnokságra is, de még Super és a Grand Slam Tournament is csak ar vár, hogy bajnokot faragjon belőled.





ANNA KOURNIKOVA RIVÁLISA? A SUNSOFT NEM GONDOLHATJA KOMOLYAN.



Yeh Yeh Tennis

„Csak egy bizonyos pont után üthetsz a labdába."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Sunsoft
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-től 4-ig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

ANNA KOURNIKOVA'S S/C TENNIS

Izgalmas versenyek, nagy kihívások és lélegzetelállító kivitelezés.

Mint egy magasan ívelt labda robbant be a Henman által uralt pre-Wimbledoni médiába a *Yeh Yeh Tennis.* Itt az ideje, hogy véget vess az idei teniszcsillagok rövid és drámai pályafutásának.

Rajzfilmszerű játékosok és eltúlzott ütések. A *Yeh Yeh Tennis* sokat köszönhet, és persze nem csekély gratulációval tartozik a Namco *Anna Kournikova's Smash Court Tennisének*. Első ránézésre látható, hogy nem egy újabb kópiáról van szó- a Sunsoft játékát a Namco nem inspirálta, hanem inkább sugallta. Összesen 20 karakter közül választhatunk, egyenlő arányban elosztott férfi és női játékosokkal. Az ütésvariációk is változatosak, van lecsapás (smash), magasan ívelt labda (lob), szuperütés (supershot) és normál adogatás (swing). Úgy nyerhetsz a legkönnyebben, ha mindig a pálya legszéléről adogatsz. Ez persze még nem jelenti azt, hogy gyerekjáték a győzelem. Emellett a nehézségi fokozat állíthatósága és a játékosok statisztikáinak mélysége fokozza tovább a játék hangulatát, még akkor is, ha néha úgy érzed, hogy a tűrőképességedet vagy éppen a szívósságodat akarják tesztelni azzal, hogy megnyerd a Challenger versenyt, ami után eljuthatsz a World Serise versenyre vagy akár még a világbajnokságra is (championship), de még Super 9, és a Grand Slam Tournament is csak arra vár, hogy bajnokot faragjon belőled.

A bajnokságokon eltöltött órák száma növeli a játék élettartamát. A versenyek felépítése sokkal hosszabb élettartamú, mint az egyértelmű szerkezetre alapuló versenyek az *Anna Kournikovában*. De sajnos a *Yeh Yeh Tennis*-t lerontja a gyenge irányíthatósága, a komikus ha effekt, amikor lepattan a földre a te labda, és az az elfogadhatatlan tény, hogy a pálya túl kicsi. A pályának az olyan érzést kelt, mintha össze lenne nyomódva. Azt sem tudod pontosan behatárolni, hogy mi lesz az ütésed ményé. Az adogatás rendszere ami c egy gombot vett igénybe most nem olyan engedékeny, mint az *Anna Kournikova* esetében. Sőt, csak akkor hetsz bele a labdába, miután már lep tant a földre. Tehát az eredmény mi kétesélyes, és az adogatásoknál is ke sebb variáció áll a rendelkezésedre. hát egy igazán bonyolult és körülmé teniszjátékról beszélhetünk, amit inká „no no"-nak, mint *Yeh Yeh Tennisnel* hívhatnánk. ■

Matthew P

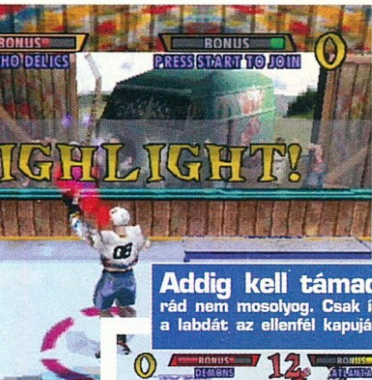
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Pixeles játékosok és a pályák is kicsik.	5
ÉLETTARTAM:	Lehetetlen irányítás, ami megbocsáthatatlan.	5
ÖSSZKÉP:	Tömörebb és hosszabb az átlagos teniszjátékoknál.	7

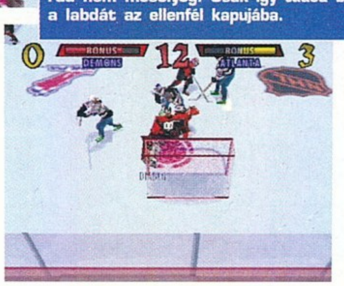
ÖSSZKÉP:
Egy igazán szórakoztató teniszjáték, olyan bonyolult versenyekkel, amik majd biztos megizzasztanak. De még így sem ér az *Anna Kournikova* közelébe.

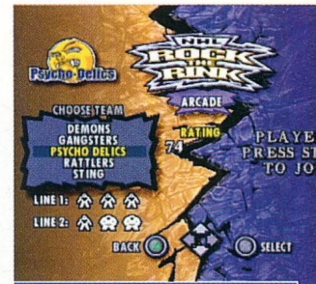
6 TÍZE



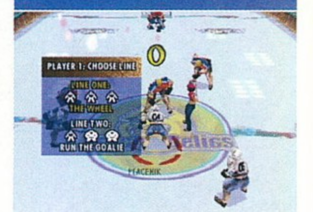


Addig kell támadnod, amíg Fortuna rád nem mosolyog. Csak így tudod bepasszírozni a labdát az ellenfél kapujába.





A verekedések pozitívan buzdítanak, a *Rock The Rink* visszavisz a múltba, ahol csak a győzelem a fontos.



SLAPSHOT TALÁLKOZÁSA AZ *NHL BLITZ*-CEL? LÁSSUK CSAK...



NHL Rock The Rink

„Számíts arra, hogy a legfrusztrálóbb gólokat kapod majd"

ARTOTÉK

KIADÓ:	EA
FEJLESZTŐ:	EA Sports
MEGJELENÉS:	Már kapható
KORHATÁR:	3 év fölött
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy vagy kettő

A EZ TETSZETT,
IT SZÓLSZ EHHEZ?
HL CHAMPIONSHIP 2000 (PSM
ARÁCSONYI KÜLÖNSZÁM 8/10)
ördülékeny és gyors.

Talán elmondhatjuk az *NHL* játékokról, hogy túl sok amerikai bombasiker rock sláger van bennük, de az EA Sports most nagylelkűen előre figyelmeztet, ami legfrissebb jégkorong játékuk címéből is könnyen kivehető

Miközben rengeteg sport-szimulációs program jelent meg (amik jók, és élvezet velük játszani, még akkor is, ha még nem is hallottál a hokiról), az *NHL Rock The Rink,* amire már a neve is utal, egy kicsit „ütődött". Felejtsd el a szabályokat, mert ez a játék arra buzdít, hogy úgy játssz, ahogy éppen a kedved tartja, gáncsold ki ellenfeled, kezdeményezz verekedést, zavard a kapust miközben csapattársad épp egy lehetetlen túl-a-csúcson manőverrel varázsolja a korongot a hálóba. A lázadó hangulat, az anarchia és a felszabadultság érzése csábító mindaddig, míg meg nem szólal a Hanson vadonatúj slágere. Hmm. Öreg iskolás (old-school) hokinak készült (hát, inkább amerikai-belvárosi-banda hokinak nevezhető). Ez egy visszatérés a régi szabályokhoz, ami kizárólag, az elsőként öt gólt szerző csapat győzelméből áll. És ez az, ami érdekessé teszi az *NHL Rock The Rinket,* ahogy a csapatoddal megpróbálod a korongot az ellenfél kapujába juttatni. (Persze vannak olyan NHL csapatok, amik ahhoz is túl jók, hogy bénák legyenek.) Egyedüli játékosként rengeteg tennivalód van a játék folyamán, például titkos extrák megszerzése, különböző csapatok legyőzése, különösen látványos gólok produkálása és még sorolhatnám. A legzavaróbb azonban a gólok bevitelének a kiharcolása. Magával a jégkoronggal, mint sporttal az a probléma hogy a pálya túl kicsi, beleértve a kapukat is, a kapusok viszont annál masszívabbak. A kapuba juttatni a labdát, annyit jelent, hogy addig kell próbálkoznod, míg rád nem mosolyog a szerencse. Ez ugyanolyan rossz a komputer által irányított csapatoknak is, nekik is próbálkozniuk kell, de szerencsére tudod a kapusodat irányítani, csak általában későn veszed észre, hogy már akaratlanul is elkeveredtél a kapu közeléből. A többjátékos funkció nagyon szórakoztató, de még mindig nem elég precíz. Megtalálni és megcsinálni a speciális mozdulatokat olyan bonyolult, hogy észszerűbb találomra nyomkodni a gombokat. A játék nagyon szép, de még mindig nem olyan valósághű, mint ahogy azt vártuk. ■

Steve Owen

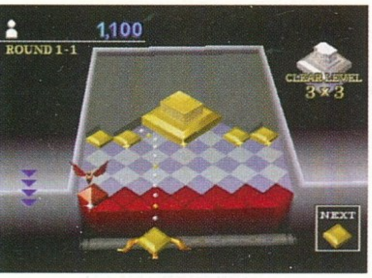
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:	Gyors és látványos, de az animációk egy része túl sűrű.	7
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Van még rajta mit javítani, és a gólok is csak véletlenül sikerülhetnek.	6
■ ÉLETTARTAM:	Sok rejtett extra, de szinte mind hasonló.	6

■ ÖSSZKÉP:
Jó végre egy olyan játékkal találkozni, ami különbözik az elődeitől, és persze még az erőszak is vicces benne. De az Atlanti-óceán ezen felén ha bárkit megkérdezel, mindenki azt fogja mondani, hogy egy multiplayeres foci sokkal izgalmasabb.

6 TÍZBŐL


HÜLYÉK PARADICSOMA
AGYATLAN APARTMAN
UNIVERSAL
PEPSI
DOLBY SURROUND STEREO
FLAMEX FILM
www.guesthouseparadiso.co.uk
UNIVERSAL PICTURES Presents A Phil McIntyre Production
STARRING RIK MAYALL & ADRIAN EDMONDSON VINCENT CASSEL HELENE MAHIEU BILL NIGHY SIMON PEGG FENELLA FIELDING LISA PALFREY
Costume Design by PAM DOWNE Music Composed and Orchestrated by COLIN TOWNS LUCY BOULTING Casting by TOM BROWN Production Designer SEAN BARTON Film Editor ALAN ALMOND BSC Director of Photography
Executive Producers HELEN PARKER MARC SAMUELSON PETER SAMUELSON Written by ADRIAN EDMONDSON & RIK MAYALL Produced by PHIL McINTYRE Directed by ADRIAN EDMOND





A Puzzle módban is megsemmisítheted az épületeket, csak itt power-up-okat kapsz érte



Míg a kétjátékos módban hatalmas rajzfilm-figurák próbálják meg egymást építő-elemekkel elárasztani, az egyjátékos Puzzle mód komolyabb kihívás a gondolkodásra vágyóknak. Ha elég nagy színes tömböt hozol létre, már kész is az épületed

A RÉGI SZÉP IDŐKBEN, MIKOR MÉG A MOZAIKOK MOZAIKOK VOLTAK...



Landmaker

„Lássuk be, a puzzle-játékok paraziták. Befészkelik magukat a fejedbe"

KARTOTÉK

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ	Eon
FEJLESZTŐ	Taito
MEGJELENÉS	Július
KORHATÁR	Nincs
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

Szomorú, hogy egy nap, mikor a fürdőszobapadlót csempézed, megállsz, és azt gondolod: „Hé, hogyha azt a kék darabkát amellé a zöld mellé teszem, lehet, hogy eltűnik az egész?". Lássuk be, a puzzle-játékok paraziták. Befészkelik magukat a fejedbe, és kihatnak a szellemi tevékenységeidre (lásd Chekov-ot a *Star Trek II: The Wrath Of Khan*-ban), de akkor is szereted őket, róluk álmodsz, a közértben álldogálva az ő többszínű tégláikat látod legördülni a szemed előtt. Egy ideje azonban úgy tűnt, hogy hanyatlanak, mivel minden játék a *Bust-A-Move* vagy a *Super Puzzle Fighter* klónja volt. Egészen a *Landmakerig*.

Képzelj el egy világot, ahol a színes darabkák nem csak színes darabkák, hanem mágikus építőelemek, amelyekből házak, kastélyok, sőt, egész vár-komplexumok állnak össze. Rakj le négy azonos színű darabkát gyémántformában, és egy egyszerű szállás nő ki a földből. Próbálj meg azonban kilenc, tizenhat, vagy huszonöt darabot egybeigazgatni, és lenyűgöző épületek töltik meg a játékteret. Bár az alapok megegyeznek, akár ellenféllel küzdesz, akár egyedül játszol, a *Landmaker* ördögi fizikájának apró tulajdonságai elvesznek az Arcade módban. Itt vadul rántod fel egymás után a felhőkarcolókat és a templomokat, csak azért, hogy utána mindent egyszerre bonthass le, ezzel darabkák tömkelegét passzolva át az ellenfeled oldalára. Nagyjából úgy megy, mint a *Super Fighter 2*-ben, ahol meg kell tanulnod minden egyes darab jellemzőit, hogy rájöhess, miként alkalmazhatod a leghatékonyabban céljaid eléréséhez.

Ezzel éles ellentétben áll a Puzzle mód, ahol a képernyő letisztítása helyett az a célod, hogy a lehető legnagyobb épületeket húzd fel a játéktéren. A korrektül kivitelezett 3D pályán power-up-okat is találhatsz, amelyek egy pillanat alatt megdobják a tábla összetettségét. A darabkák eredeti elrendezésétől függően elérheted, hogy a tábla tetején összekeveredjenek, vagy belső falakat építhetsz, hogy a darabkákat odaszállíthasd, ahol a leginkább szükségesek. Ha befejezel egy pályát, azaz létrehozod a kívánt méretű épületet, jutalmul megnézheted, hogy erőfeszítéseid milyen mértékben növelték a város területét; sok pályán kell túljutnod ahhoz, hogy egy virágzó metropoliszt építhess.

A Taito tökéletesen ötvözte a játékmenetet a tetszetős külsővel, és egy zseniális, újszerű puzzle-t készített; reméljük, hogy ez csak az első a hasonlóan egyedi logikai játékok sorában. ■

Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA — Nem éppen világrengető, de az épületekre érdemes vetni egy pár pillantást — **7**
- JÁTSZHATÓSÁG — Mr. Taitonak köszönhetően lesz min gondolkozni sorbanállás közben — **9**
- ÉLETTARTAM — Küzdj a kétjátékos módban, vagy tekerd az agyad városépítés közben — **9**

ÖSSZKÉP
Míg az egymás elleni hagyományos építőelem-harcot bárki élvezheti, az igazi fanatikusok a Puzzle módban próbálnak majd szerencsét. A *Landmaker* ritka állatfaj: olyan játék, amit ha játszol, úgy érzed, létrehozol valamit.

9 A TÍZBŐL



KÍVÁNJ EGYET

NEM AKARSZ EGY T-REX VACSORÁJA LENNI? NEM TUDOD, HOGYAN PÖRGESD FEL TONY HAWKOT? NEM ENGEDELMESKEDNEK A GENERÁTOROK? ÚJABB SZINTEKRE ÉS SZEREPLŐKRE VÁGYSZ? TÜNDÉRÜNK NYARALÁS KÖZBEN SEM HAGY TITEKET SEGÍTSÉG NÉLKÜL.

KÉRTE: **CZENE DÁNIEL** BALATONSZABADIBÓL **ÉS SZILÁGYI ZSOLT**

HOGYAN... ÉLJÜK TÚL A DÍNÓK TÁMADÁSÁT

THE LOST WORLD

Szint kiválasztása és mozizás
Írd be háromszor a következő kódot: ▢, ✕, ○, △, △, ✕, ▢, ○, △, ○, ✕, ▢. (Ügyet se vess rá, ha közben a gép kiírja: „invalid password.")

59 élet
A „Press Start" képernyőn nyomkodd végig: △, ✕, ▢, △, ○, ✕, ▢, ○, ▢, △, ✕, ○. Ezek után hangeffektek nélkül kezdődik el a játék. Szállj ki, menj az „Options" menübe, állítsd „On"-ra a „Sound Effects" menüpontot, és írd be a kódot még egyszer.

Szabad mozgás
Kezdj új játékot „Human Prey" vagy „Hunter" szinten. Tartsd lenyomva az L1+↑ gombokat és nyomd le az ✕+▢ gombokat. Így a szereplőd szabadon mozoghat az egész szinten, és gyorstüzelő fegyvert kap, ráadásul tüzelés közben sérthetetlen is lesz.

A szintek kódjai
Írd be a megfelelő kódot, és máris 99 élettel kezdheted a kívánt szintet.

Szint	Kód
Compy	✕, ✕, ○, △, ▢, ✕, ▢, ✕, ○, ▢, △, ▢
Human Hunter	▢, ▢, △, ○, ✕, ▢, ▢, ▢, ▢, ✕, ○, △
Velociraptor	✕, ✕, ○, △, ▢, ✕, ▢, ✕, ▢, ▢, △, ○
T. Rex	✕, ✕, ○, △, ▢, ▢, ▢, ✕, △, ▢, △, ▢
Human Prey	▢, ▢, △, ○, ✕, ✕, ▢, ▢, △, ✕, ○, △

KÉRTE: **MAKKAI ÁKOS** BUDAPESTRŐL

HOGYAN... VÉGEZZÜNK SPECIÁLIS MOZDULATOKAT

TONY HAWK'S PRO SKATER

A különböző szereplőkhöz tartozó speciális mozdulatok a következők:

Andrew Reynolds
Backflip: ↑, ↓, ○.
Heelflip Bluntslide: ↓, ↓, △.
Triple Kickflip: ←, ←, ▢.

Bob Burnquist
One Footed Smith: →, →, △.
Backflip: ↑, ↓, ○.
Burntwist: ←, ↑, △.

Bucky Lasek
Fingerflip Airwalk: ←, →, ○.
Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, ▢.
Kickflip McTwist: →, →, ○.

Chad Muska
Frontflip: ↓, ↑, ○.
360 Shove-It Rewind: →, →, ▢.
One Footed 5-0 Thumpin': →, ↓, △.

Elissa Steamer
Backflip: ↑, ↓, ○.
Judo Madonna: ←, ↓, ○.
Primo Grind: ←, ←, △.

Geoff Rowley
Darkside Grind: ←, →, △.
Backflip: ↑, ↓, ○.
Double Hardflip: →, ↓, ▢.

Jamie Thomas
Frontflip: ↓, ↑, ○.
540 Flip: ←, ↓, ▢.
One Footed Nosegrind: ↑, ↑, △.

Kareem Campbell
Frontflip: ↓, ↑, ○.
Kickflip Underflip: ←, →, ▢.
Casper Slide: ↑, ↓, △.

Officer Dick (Gyűjtsd össze mind a 30 kazettát bármelyik szereplővel „career" módban, és Officer Dick választhatóvá válik.)
Yeeeehaw Frontflip: ↓, ↑, ○.
Assume The Position: ←, ←, ○.
Neckbreak Grind: ←, →, △.

Private Carrera (Kezd játékot Officer Dickkel bármilyen módban, majd állítsd meg a játékot, tartsd lenyomva az L1-et és pötyögd be: △, ↑, △, ↑, ○, ↑, ←, △. Szállj ki a játékból, és menj a szereplő-kiválasztó menübe – Officer Dick helyén megtalálod Private Carrerát.)
The Well Hardflip: →, ←, ▢.
Somi Spin: ←, ↓, ○.
Ho-Ho-Ho: ←, ↑, △.

Rune Glifberg
Kickflip McTwist: →, →, ○.
Christ Air: ←, →, ○.
Front Back Kickflip: ↑, ↓, ▢.

Tony Hawk
360 Flip To Mute: ↓, →, ▢.
540 Board Varial: ←, ←, ▢.
Kickflip McTwist: →, →, ○.
The 900: Jó magasra ugorj fel és →, ↓, ○. ■



TOP TIPP

RESIDENT EVIL 3

Kérte: **Harmat Zsolt** Pécsről

„... miután lemegyek abba a terembe, ahol az ágyú van és a három számozott generátor, bekapcsolom az irányítópanelt és kiírja, hogy nincs elég energia. Ezek után kellene manuálisan összerakni őket, de én nem tudok semmit csinálni, és pár perc múlva becsapódik a rakéta és meghalok."

Helyükre kell igazítani a generátorokat méghozzá SORRENDBEN. Tehát először az egyes számút, amin a sárga fény világít. Amint megnyomod ezt az elsőt, meg fog jelenni Nemesis, de könnyű dolgod lesz vele. Told be a másik két áramforrást is, és csald Nemesist az ágyú elé, aztán adj neki!

KÉRTE: CSÉKEY TAMÁS ÉS SÁFRÁNY KRISZTIÁN BUDAPESTRŐL

HOGYAN... ÉRJÜK EL A REJTETT KARAKTEREKET ÉS SZINTEKET

SYPHON FILTER 2

Szint befejezése
Pauzáld le a játékot, jelöld ki a „Map" opciót és egyszerre nyomd le és tartsd nyomva a → + L2 + R2 + ◎ + ⊡ + ⊗ gombokat. Ha sikerült, kis hangot fogsz hallani. Menj az „Options" menübe és válaszd a „Cheats" menüpontot. Az éppen aktuális küldetést sikeresen befejezettnek fogja tekinteni a gép.

„Super Agent" mód
Pauzáld le a játékot, jelöld ki a „Weaponry" opciót és egyszerre nyomd le és tartsd nyomva az L2 + Select + ◎ + ⊡ + ⊗ gombokat. Ha sikerült, kis hangot fogsz hallani. Menj az „Options" menübe és válaszd a „Cheats" menüpontot. Ebben a játékmódban gyengébbek az ellenfelek, így kevesebb lőszert kell rájuk pazarolnod.

„Expert" mód
A nyitó képernyőn jelöld ki a „One Player" opciót, majd tartsd lenyomva a ↑ + L1 + R2 + Select + ◎ + ⊡ gombokat és nyomd le az ⊗-et.

Küldetés kiválasztása
Játszd végig a játékot normál nehézségi fokon, és választhatóvá válik a „↓-vel Select" opció.

„Agency Computer Lab" multi-player szint
Az „Agency Bio-Lab Escape" szint elején a második szobában (a rádióüzenet fogadása után) két szellőzőnyílás van, amin keresztül lehet mászni. A baloldali a kijárat a „Bio-Lab"-ból. A másik oda vezet viszsza, ahonnan az „Operating Room"-ba mentél (ahol kihallgathattad Dr. Weissingert az előző szinten). Ezen kell keresztülmásznod. Amikor a szellőzőnyílásból kimászol, balra egy katonát találsz. Fuss el mellette az U alakú folyosón át az „Operating Room"-ig. Az ajtón keresztül látható lesz a boncasztal. Három újabb katona vár a műtőben, az egyik az ajtó mellett, a másik kettő pedig kétoldalt fent a székeknél. Gurulj be a műtőbe az ajtó melletti katona mellett, mert ha nem vagy elég gyors, elállja az utadat. Szaladj a számítógéphez, mássz fel az asztalra, onnan pedig az erkélyre. Gurulj a fekete fal közepe felé, majd be egy kis szobába. Ott találsz egy M-79-es gránátvetőt – ez teszi elérhetővé az „Agency Computer Lab" térképét. Gabe azt fogja mondani „Got it", ha sikerült begyűjtened. A szintet nem muszáj befejezned.

„Bunker" multi-player szint
Keresd meg a „Moscow Streets" szinten a PK-102-est. Van egy olyan rész, ahol egyszerre két kocsi próbál meg elütni. Ahhoz, hogy elkerüld őket, fel kell ugranod és elkapni egy rudat. Ezután ugorj le, és vizsgáld át a két tropára tört kocsit. Ha a kocsit hátuljánál állsz, a jobb oldali roncsban találod a PK-102-est. A kocsik égnek, úgyhogy légy óvatos. Ráadásul az ütközés után mindegyik kocsiból kiszáll egy-egy ellenség, és az egyiknél M-79-es gránátvető is van.

„Caves" multi-player szint
A „Colorado Interstate 70" szinten keresd meg a távcsövet. ← az első zárt ajtó mögött található. Az ajtó kinyitásához nyomd meg a háromszöget. Egy folyosóra jutsz. Menj balra, nyisd ki a következő ajtót és menj be a szobába. Itt található a távcsövet rejtő láda.

„D.C. City Park" multi-player szint
A „New York City Slums District" szinten, az első orvlövészes épületben, az egyik mosógépben találsz némi szennyest. Ez az az épület, amelyik multi-player módban a „Slums District" szint.

„Disco Underground" multi-player szint
A „Disco 32" szinten, miután megölted a kifutón levő testőrt, három újabb őr fut be az ajtón. Öld meg mind a hármat, mielőtt megdobnak gránáttal. Golyóálló mellény egyiken sincs. Amikor berúgod a következő táncparkettre vezető ajtót (ahol a sarokban nagy hangszórók vannak), a három őrt ártalmatlanná kell tenned, még mielőtt a fölötted lévő őr hozzádvág egy gránátot. Tartalékolj számára pár BIZ-2 lövedéket, fuss jobbra és bújj el a hangfal mögött. Öld meg a két őrt a parketten. Amikor a fenti őr körbeszalad, hogy eldobhassa a gránátot, a BIZ-2-vel lődd fejbe, rajta ugyanis van golyóálló mellény.

„Jungle" multi-player szint
A „C-130 Wreck Site" szint végénél egyetlen lövéssel (fejlövés) öld meg Archert. Ajánlatos ehhez a hangtompítós orvlövész-fegyvert használnod, mert a távcsövével jobban be tudod célozni az áldozatot.

„Pharcon Site" multi-player szint
Keresd meg a „Pharcon Lab"-ban a pipimagazint, miután az őröket eltetted láb alól. A Mars kiállítás után találod valahol.

„Prison" multi-player szint
Teljesítsd az „Aljir Prison Break-In" szintet anélkül, hogy a nyílpuskát használnád. Az első emberhez oda kell osonnod és gurulnod, mielőtt nyílt terepre jut. Gurulj sokat, de ne gurulj neki a pasinak. Futnod nem szabad, mert akkor hátrafordul. A második rabot üldöző női és férfi őrhöz már egészen közel tudsz futni. Az utolsó őr elég sokat forgolódik és nézelődik. Haladj a baloldali fal mellett, és rejtőzz el a támaszték mögött. Melletted fog elsétálni, és akkor elkaphatod.

„Rockies" multi-player szint
Az első szinten (Colorado Rockies) keresd meg a H11-es távcsöves puskát, amely megnyitja a szint térképét. A puska a vízesés mellett van, a jégboltozatnál, ahol először találkozol Chence-szal. Ne ugord át a szakadékot, hanem lógasd le Gabe-et a szakadék szélén és ereszkedj le vele az alagútba. Ott találod a H11-est.

„Surreal" multi-player szint
A Volkov Parkban villámgyorsan öld meg balra az első őrt, mielőtt megsemmisíti a kocsit. Miután az őr meghalt, gyűjtsd be a BIZ-2-est abból a kocsiból, amit nem vágott tönkre.

Ráadás multi-player szereplők
A „New York Sewers" szinten keresd meg az M-79-es gránátvetőt, és a következő hét szereplőt kapod meg: Ninja Gabe, Scuba Lian, Unit 1 (katona a „Bio-Lab Escape" szintről), Dr. Elsa Weissinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari, és a SWAT tiszt, aki segített a „New York Slums" szinten. Az M-79-est a szint vége felé találod, a parkolóházban. A lépcső tetején van egy nyitott ajtó, amely a parkolóhelyekhez vezet, és amely előtt elsuhan egy fekete kisteherautó. Ne menj át az ajtón, hanem menj tovább a lépcsőn felfelé. Fent öt hangtompítós HK-5-össel és M-79-essel felfegyverzett ellenfél vár. Az M-79-essel tisztítsd meg a terepet – a lépcső tetején találod.

Ha a „C-130 Wreck Site" szintet 3 percél jobb idő alatt teljesíted, a §Syphon Filter első részének szereplőit kapod: Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer, és Evil Scientist.

Ha a „McKenzie Airbase Interior" szintet is teljesíted 3 percél jobb idő alatt, kapsz még néhány furcsa figurát is: táskás néni, CBDC ügynök, szerzetes, hulla és vírusteszt-alany. ■



TOP TIPP

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Kérte: Szabó Andrea Pécsről

„A VR Disc – Extra Mode Photographing szituációnál mi a teendőm? Ott állok egy „megközelíthetetlen" nő előtt, aki ül egy asztalnál, és egy billentyűzetet babrál. 2 percem van, valamint egy kamerám és egy távcsövem. Mit kell tennem?"

Ez egy amolyan jutalomféle. Fényképeket készíthetsz Mei Lingről vagy Naomiról. Minél jobb eredménnyel fejezed be a játékot, annál több időd lesz a fényképezésre, és annál közelebb mehetsz a csajokhoz. Naomi Huntert akkor fotózhatod, ha „story" módban „easy", „normal" vagy „hard" nehézségi fokon játszod végig a játékot. Mei Ling lefényképezéséhez „extreme" nehézségi fokon kell teljesítened a játékot „story" módban. Ha meguntad a fotózást, csak sétálj ki a déli kijáraton. Ennyi. Hogy mi ebben a pláne? Hát…

PlayStation®

ERŐVONAL

SYPHON FILTER 2

ERŐVONAL

Az „Option" menüben megtekinthető filmrészletek egyre szaporodnak, ahogy előrehaladsz a játékban. Vannak azonban olyan filmek, amelyeket a játék egyszeri végigjátszásával még nem válnak elérhetővé. Játszd végig a játékot „Hard Mode"-ban, majd a nyitó képernyőn válaszd a „New Game"-et, és egyszerre nyomd le a ↑ + [SELECT] + [L1] + [R2] + □ + ○ + ✕ gombokat. A jutalmad két extra mozi lesz. Bizonyos szintek „Hard Mode"-ban való teljesítése újabb, addig elérhetetlen filmeket nyit meg. Az elsőt akkor kapod, ha „Hard Mode"-ban eljutsz a hatodik szintig (United Pacific Train). A másodikat akkor kapod, ha „Hard Mode"-ban eljutsz a 12. szintig (Industrial District). A harmadikat akkor kapod, ha „Hard Mode"-ban eljutsz a 17. szintig (Agency Bio-Lab). A negyediket pedig akkor kapod, ha „Hard Mode"-ban eljutsz a játék végéig.

Szint kiválasztása: állítsd meg a játékot és jelöld ki a „Map" opciót, majd egyszerre nyomd le a → + [L2] + [R2] + ○ + □ + ✕ gombokat. Ezután menj az „Options" menübe és válaszd a „Cheats" menüpontot.

Szedj össze a játék során mindenféle cuccokat, és multi-player módban új helyeken bújócskázhatsz Gabe-bel és barátaival.

1. küldetés – Colorado Rockies: keresd meg a H-11 ládát, amit a vízesés mellé rejtettek.
3. küldetés – Caves: a barlangban találsz egy ládát, amiben egy távcső van.
8. küldetés – Jungle: amikor Archer megpróbál megszökni, szedd le egyetlen sorozattal. Ha a megnyíló dzsungeles szintet 3 percnél kevesebb idő alatt teljesíted, jutalmad az eredeti Syphon Filter teljes stábja lesz.
9. küldetés – Pharcom Incubator Lab: az öltözőszekrényben találsz egy pornómagazint (de elolvasni azt nem tudod...)
11. küldetés – Disco Basement: mészárold le az összes őrt a táncparketten, mielőtt lehetőségük nyílna eldobni a gránátokat.
12. küldetés – Rhoemer's Bunker: gyűjtsd be a PK-102-est.
13. küldetés – The Surreal Arena: fuss gyorsan a felrobbanó autó felé, és szedd össze a Biz-2-est.
15. küldetés – Aljir Presion: ne használd az íjpuskát.
18. küldetés – Operating Room: mássz át az utolsó szellőzőnyíláson.
19. küldetés – DC Park: szedd össze a szennyest az égő épületben a mosógép alól.
20. küldetés: – gyűjtsd be a garázs lépcsőjének tetején található ládából az M-79-est, és jutalmul megkapod a Syphon Filter 2 összes szereplőjét.

Részletesebb leírás „Kívánj egyet!" rovatunkban.



RAINBOW SIX

ERŐVONAL

Az összes ajtó kinyitása az aktuális szinten: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: △, □, □, △, ✕, ○, □, △

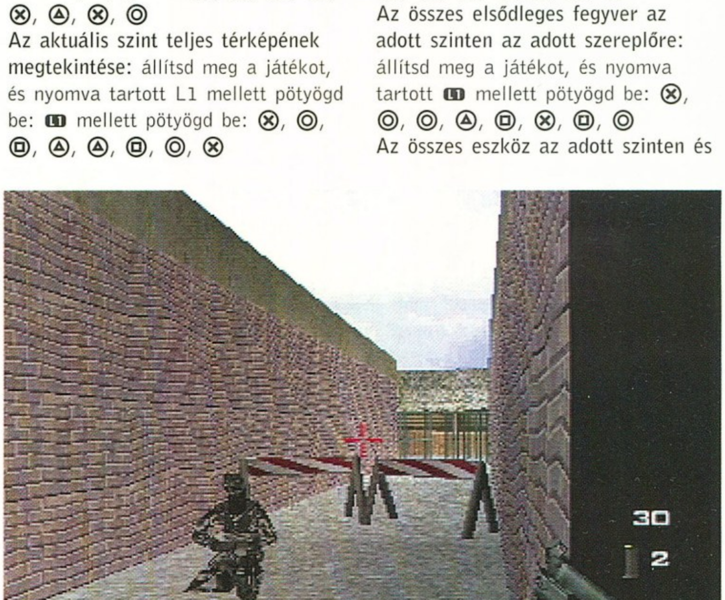
Az összes túsz sérthetetlen: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ○, ○, □, △, ✕, △, ✕, ○

Az aktuális szint teljes térképének megtekintése: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott L1 mellett pötyögd be: [L1] mellett pötyögd be: ✕, ○, □, △, △, □, ○, ✕

A csapat tulajdonságainak maximalizálása az adott szinten: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ✕, □, △, △, ○, □, ✕, ✕

Az összes másodlagos fegyver az adott szinten az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ✕, △, □, ○, □,✕, △, □

Az összes elsődleges fegyver az adott szinten az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ✕, ○, ○, △, □, ✕, □, ○



Az összes eszköz az adott szinten és az adott szereplőre: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: △, ✕, ✕, ○, □, ○, ✕, △

A muníció feltöltése küldetés közben: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: □, □, ○, △, ✕, △, ✕, △

Az összes terrorista kikapcsolása: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: △, ○, ○, △, □, ✕, △, ○

Győzelem nélküli játék engedélyezése: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ○, △, △, ✕, ○, □, ✕, △

Sérthetetlenség: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: □, ✕, △, △, ✕, □, ○, ○

Az összes szint: állítsd meg a játékot, és nyomva tartott [L1] mellett pötyögd be: ○, ✕, ○, □, □, △, ✕, ✕

JÓL JÖNNE EGY SEGÍTŐ KÉZ? TÉRKÉPEINK ÉS TIPPJEINK SEGÍTSÉGÉVEL KÖNNYEBB DOLGOD LESZ A *SYPHON FILTER 2* UTOLSÓ NÉGY PÁLYÁJÁN. EMELLETT NÉHÁNY ÁLTALÁNOS TIPPET IS ADUNK, VALAMINT BEMUTATJUK A TÍZ LEGNEHEZEBB RÉSZT

Syphon Filter 2

PSM EXKLUZÍV!

ÁLTALÁNOS TIPPEK



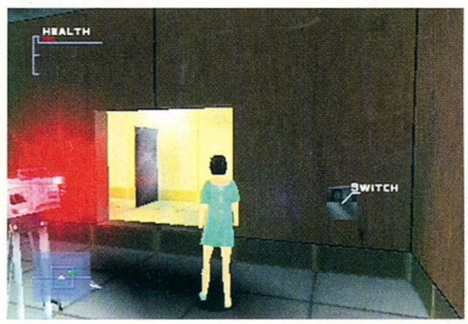
1) Ha letérdelsz (a ⊗ gomb lenyomásával), lövéseid pontosabbak lesznek.
2) A sarkok sokat segíthetnek. Ha letérdelsz, és egyszerre használod a kézi célzást meg a pásztázást, bekukkanthatsz a sarkok mögé és kiderítheted, miféle veszélyek várnak rád éppen.
3) Ha túl sok rosszfiú van a környéken, bújj el egy árnyékos sarokba, és külön-külön szedd le őket.
4) A nagyobb/későbbi szinteken néhány ellenség képes regenerálni magát, így nem érdemes mindegyiküket megölnöd, ha csak nincsenek útban, vagy nincs szükséged a fegyverükre/muníciójukra.
5) Ha körbe-körbe rohangálsz, mint egy őrült, kisebb az esélye annak, hogy eltaláljanak téged; különösen igaz ez a fejlövésekre.
6) Jegyezd meg, hogy a kés és a kézi taser korlátlan munícióval rendelkezik, és hangtalanul működik. Az íj szintén csendes és tovább is visz, de korlátolt a lőszere. Csak akkor vesd be, ha nem tudod használni a kést, vagy a kézi tasert. A nagyobb hatótávolságú taser hangos, így a környéken kószáló ellenség könnyen észrevehet, ha lövöldözni kezdesz vele.
7) A géppisztoly akkor hasznos, ha jó csomó rosszfiún kell átküzdened magad; hosszabb hatótávolságban viszont nem olyan hatékony.
8) A pisztoly meglepően praktikus fegyver, különösen akkor, ha egy jókora hangtompító is társul hozzá. Lőszerből annyi van, mintha a fákon teremne, így érdemes ezt a fegyvert használnod, amikor csak lehet, s a nagyobb fegyverek munícióját hasznos későbbre tartogatni.
9) Figyeld a radart, amely megmutatja, hol rejlenek veszélyek.
10) Ha nem igazán tudod, mi a műsor, ne ugrabugrálj a lőszert pazarolva, hanem óvatosan derítsd fel a környéket.



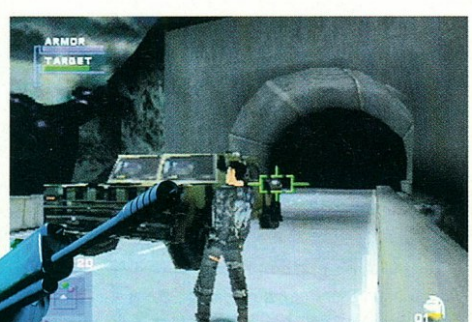
Térkép-illusztrációk: Anne Cakebread

A TÍZ TRÜKKÖS PONT

A JÁTÉK LEGNAGYOBB RÉSZE KÖNNYŰ, DE VAN TÍZ HELY, AHOL IGENCSAK FEL KELL KÖTNI A GATYÁT



MÁSODIK SZINT – A MCKENZIE LÉGIBÁZIS BELTERÜLETE
Ha menetkész vagy, mássz fel az ajtót őrző katonához és tedd munkaképtelenné a taserrel. Kattintsd át a kapcsolót, fordulj meg gyorsan 180 fokban és menj ki a szobából. Ha kijutottál az öltözőből, fordulj balra, majd a folyosó végén fordulj jobbra. Az ajtó már nyitva van, így használhatod is. Ne állj meg, amíg át nem értél a következő területre, mert különben beszorulsz két biztonsági kapu közé. Ha már túljutottál ezeken, engedd becsukódni a magad mögött hagyott ajtókat, bújj el bal oldalt, majd szedd le a következő őrt.



NEGYEDIK SZINT – AZ 1-70-ES HEGYI HÍD
Az időlimit csak két perc, így érdemes szedni a lábad. Mássz jobbra és lógj le a hídról. Haladj végig a peremen, amíg csak el nem hagytad az első járművet, de figyelj a két járőrre is. Maradj mögöttük, aztán menj a jármű végéhez és vedd vissza az orvlövészpuskát és a gázgránátot. Kövesd tovább a két őrt, amíg a teherkocsi elejéhez nem érsz. Most sprintelj vissza a parancsnokhoz és társához, aztán a gránáttal gázosítsd el őket. Ennyi volt.



ÖTÖDIK SZINT – A MCKENZIE LÉGIBÁZIS KÜLTERÜLETE
Azzal, hogy lelógsz, majd leugrasz a hídról, magadra vonod egy őr figyelmét. Menj a kocsi elejének bal oldalához, guggolj le, és tartsd a szemed a vizsgálódó őrön. Amint a delikvens megkerülte a teherkocsi farát, mássz fel oda, ahonnan ő lejött. Fordulj balra, és mássz fel a ládákra olyan halkan, amilyen halkan csak tudsz. Az őr bajtársa jobb oldalról figyel be, és csak arra vár, hogy rajta teszteld a tasered. Ha ezzel megvagy, már csak az első őrt kell kiiktatnod.

TIZEDIK SZINT – MORGAN (A LESZÁMOLÁS)
Fuss tovább jobbra, majd az óramutató járása szerint irányba a külső íven. Kerüld ki Morgan lövéseit. Maradj távol a szoba sarkában található hordótól, mert ha beletrafál egy eltévedt lövedék, te is robbansz vele együtt. Amint Theresa elmondta a magáét, maradj ahol ▶



A TÍZ TRÜKKÖS PONT FOLYTATÁSA...

▶ vagy, és célozz a legközelebbi ládáktól kicsit balra. A célkeresztet helyezd néhány pixellel a két szín kereszteződése fölé, majd várj, amíg Morgan megjelenik. Kezdj el lőni, amikor jobbról a helyszínre ér, így pont nekiszalad a lövedékeidnek.

TIZENKETTEDIK SZINT – MOSZKVA UTCÁIN
Miután a két orosz rendőr elfutott jobboldalt, menj és bújj el az utca másik oldalán, arccal abba az irányba, ahonnan jöttek. Lassan menj a legközelebbi autó felé addig, amíg a rosszfiú a tetőn nem kezd összevissza lövöldözni. Gyorsan menj vissza a rejtekhelyedre, és onnan lődd le az ellenséget. Ha kész vagy, óvatosan haladj tovább felfelé, ekkor egy másik figura kezd lőni a tetőről. Fordulj meg, és fuss vissza kicsit, majd puffantsd el ezt a renitenst is. Ismételd meg ezt az eljárást az összes, a tetőn bujkáló és gránáttal operáló ruszki esetében. A kereszteződéshez érve újra Gregorovval kerülsz szembe.



TIZENNEGYEDIK SZINT – GREGOROV (A LESZÁMOLÁS)
Mássz a középső pódiumhoz, ez legyen mindig közötted és Gregorov között. Amikor egy lámpa alá ér, lőj az ellentétes világítótestbe és figyeld, hogy hová megy. Amikor a következő fényhez ér, tedd ugyanezt, és megint csak figyeld, merre megy. Ismételgesd ezt a figurát addig, amíg az összes lámpát ki nem lövöd. Ekkor meglehetősen vaksin botorkál majd össze-vissza, az éjjellátó fegyverrel ezek után nem lesz nehéz levadászni őt. Lődd le, majd tedd harcképtelenné a taserrel, de légy óvatos, mert össze-vissza mászkál, és könnyen előfordulhat, hogy egy hirtelen forduló után egyenesen beléd botlik.



TIZENÖTÖDIK SZINT – BETÖRÉS AZ ALJIR BÖRTÖNBE
Miután kikerülted a szint elején található két őrt, menj tovább egyenesen, amíg csak a harmadik katonához nem érsz. Végezd ki ezt is, majd a lehető leggyorsabban menj be a baloldali járatba, amelyet nemrég láttál. Kövesd tovább a folyosót, eközben töltsd meg az íjadat. Most haladj tovább, likvidáld a négyes számú őrt, s állj a holtteste fölé. Eddigre az ötödik gonosz is színre lép és a harmadik őrt kezdi el vizsgálgatni. Célozz, majd lődd meg az ötödik őrt (de ne találd fejbe), ekkor működésbe lép a riasztó. Feladat végrehajtva.



TIZENHATODIK SZINT – MENEKÜLÉS AZ ALJIR BÖRTÖNBŐL
Két elmebeteg rab rátette a kezét néhány fegyverre, de nem ölheted meg őket. Menj arra, amerre jöttél: át a kapun, amelyet a te lövéseid nyitottak ki, majd fordulj jobbra. Nézd meg az emberi máglyát, és bújj le a saroknál, ahol a lángoló hulla van. Célozz lefelé a járatban, és próbáld meg elkerülni könnygázpuskás fickó lövedékeit. Ha kicsit mególmosítottad a koponyáját, elveheted a fegyverét. Ezt vidd vissza a dilis rabokhoz és lőj a földre közöttük. Hullanak majd, mint a pelyva.

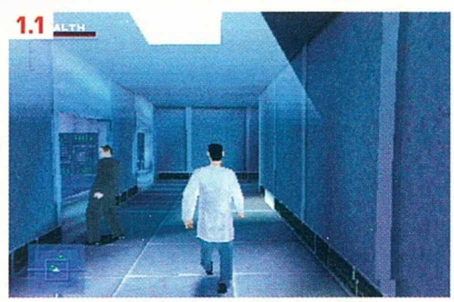
TIZENHETEDIK SZINT – AZ ÜGYNÖKSÉG BIO-LABORJA
A fertőtlenítő helyiségen áthaladva és jobbra fordulva kerüld ki a szoba után neked háttal álló őrt. Figyelj arra, hogy sétálj, és ne fuss, hiszen utóbbival magadra vonnád a folyosón található őr figyelmét. A sarokban egy feszítőkeret van, rajta késsel. Vedd fel a vágószerszámot, s ha kedved tartja, csendben öld meg az őrt a folyosón, majd menj vissza a másik őrhöz és végezd ki őt is. Most már újra magadhoz veheted a szerkódat, amely a jobb oldali folyosó végén van.

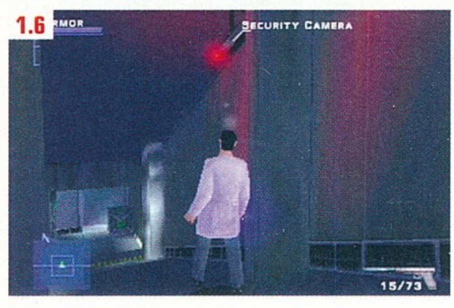
TIZENKILENCEDIK SZINT – A NEW YORKI NYOMORNEGYED
Miután hallottad, hogy a magányos zsaru a szint vége felé segítségért kiált, fuss oda hozzá, s tudd meg, mit kell tenned. Ezután adj le néhány sorozatot az orvvadászok felé. Nincs fegyverük, így időt spórolsz meg, ha az automatikus célzást választod. Ha van egy kis szerencséd, a lesipuskások odébb bújnak a lövedékeid elől, s a rendőr a társa segítségére siet. A filmbejátszás után – bármi is történik – ne menj vissza hozzá. Ha mégis megteszed, lelövi a fejedet, erre meg ugyebár nem igazán van szükséged.

A TÉRKÉPEK KULCSAI

- ● Start (17., 19. és 20. szint)
- ■ Start (18. szint)
- ↘ Biztonsági kamera (a nyíl azt jelöli, hogy merre néz)
- ▪▪▪▪▪ Szellőzőnyílások
- ◆ Fegyver/muníció
- □ Golyóálló mellény
- ■ Kapcsoló
- (Fent) / (Lent) Lépcső/rámpa
- ⊙——▶ Rosszfiú (a nyíl azt mutatja, hogy merre halad)
- ⌖ Célpont
- Orvlövész
- ◎ Rossz fiú, aki akkor jelenik meg, ha átlépsz ezen a vonalon, majd visszafordulsz
- A rosszfiú teherkocsija
- Autó
- ☆ Felvehető cucc

TIZENHETEDIK SZINT AGENCY BIO-LAB

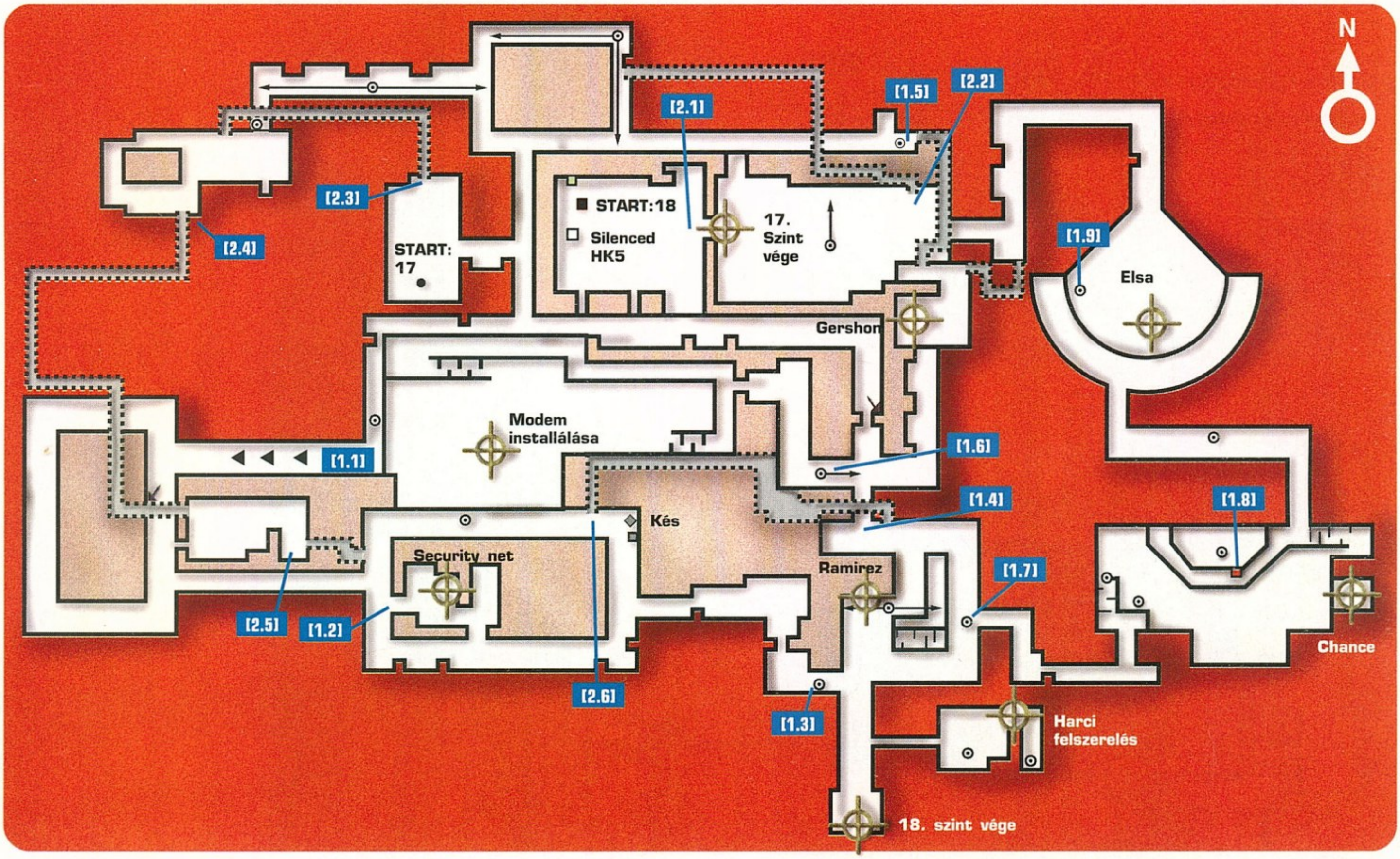




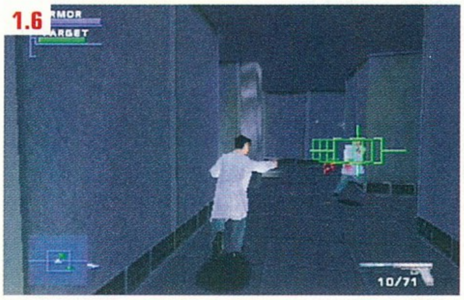
Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Kövesd a folyosót jobbra. Kövesd a labortechnikust [1.1], de fordulj jobbra a kereszteződésnél. Ne fordulj szembe az őrökkel. Az első leágazásnál menj jobbra, a kereszteződésnél pedig menj be a szemben lévő falon található ajtón [1.2]. Működtesd a biztonsági hálózatot (Security Net). A másik kijáraton menj ki a szobából, és fordulj balra. Vedd el a kést a konyhai tartóból, fordulj vissza és kanyarodj balra. Öld meg a következő őrt [1.3].

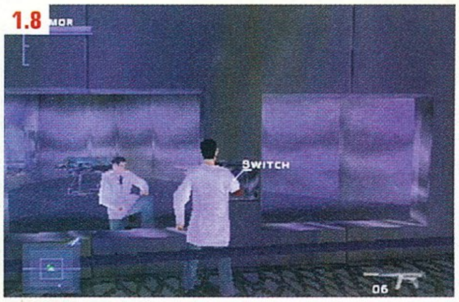
A 17. ÉS 18. SZINTEK TÉRKÉPE - AZ ÜGYNÖKSÉG BIO-LABORATÓRIUMA & MENEKÜLÉS A LABORBÓL

LOGAN FOGSÁGBA ESETT A TITKOS BIOLÓGIAI LABORBAN. ITT AZ IDŐ, HOGY KINYÍRJ PÁR TUDÓST ÉS KIMENJ INNEN A BÚSBA.



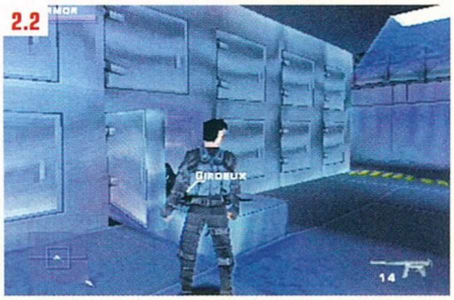
A TIZENHETEDIK SZINT FOLYTATÁSSA...





Fordulj jobbra, majd menj be a folyosó végén a szobába, gyilkold le a katonákat és vedd magadhoz a hadifelszerelést. Menj ki innen, kövesd a folyosót körbe, fedezékből lődd le a két őrt (először az alsót), aztán beszélgess el Ramirezzel. Menj ki az egyetlen nyitva hagyott ajtón **[1.4]**. Menj tovább egyenest, babráld meg a biztonsági kamerát, és menj tovább a folyosón. Fordulj kétszer jobbra. Nyisd ki az ajtót és szedd le az elülső őrt **[1.5]**. Kerüld el a bal kéz felőli biztonsági kamerát és menj be a túlszélen található résbe. Beszélj Gershonnal. Fuss körbe jobbra, és csendben öld meg a labortechnikust **[1.6]**. Kövesd Gershont, és installáld a modemet. Öld meg az őröket, és menekülj ki a bejáraton. Térj vissza Ramirezhez és menj be az épp kinyitott ajtón **[1.7]**. Nyírd ki az őröket, húzz fel az ellenkező sarokban található rámpára, és húzd meg a kapcsolót **[1.8]**. Beszélj Chance-szel. Menj ki a közeli ajtón. Figyeld meg Elsát, aztán nyírd ki lesből a labortechnikust **[1.9]**. Kövesd a körbe vezető utat és öld meg a labortechnikust.

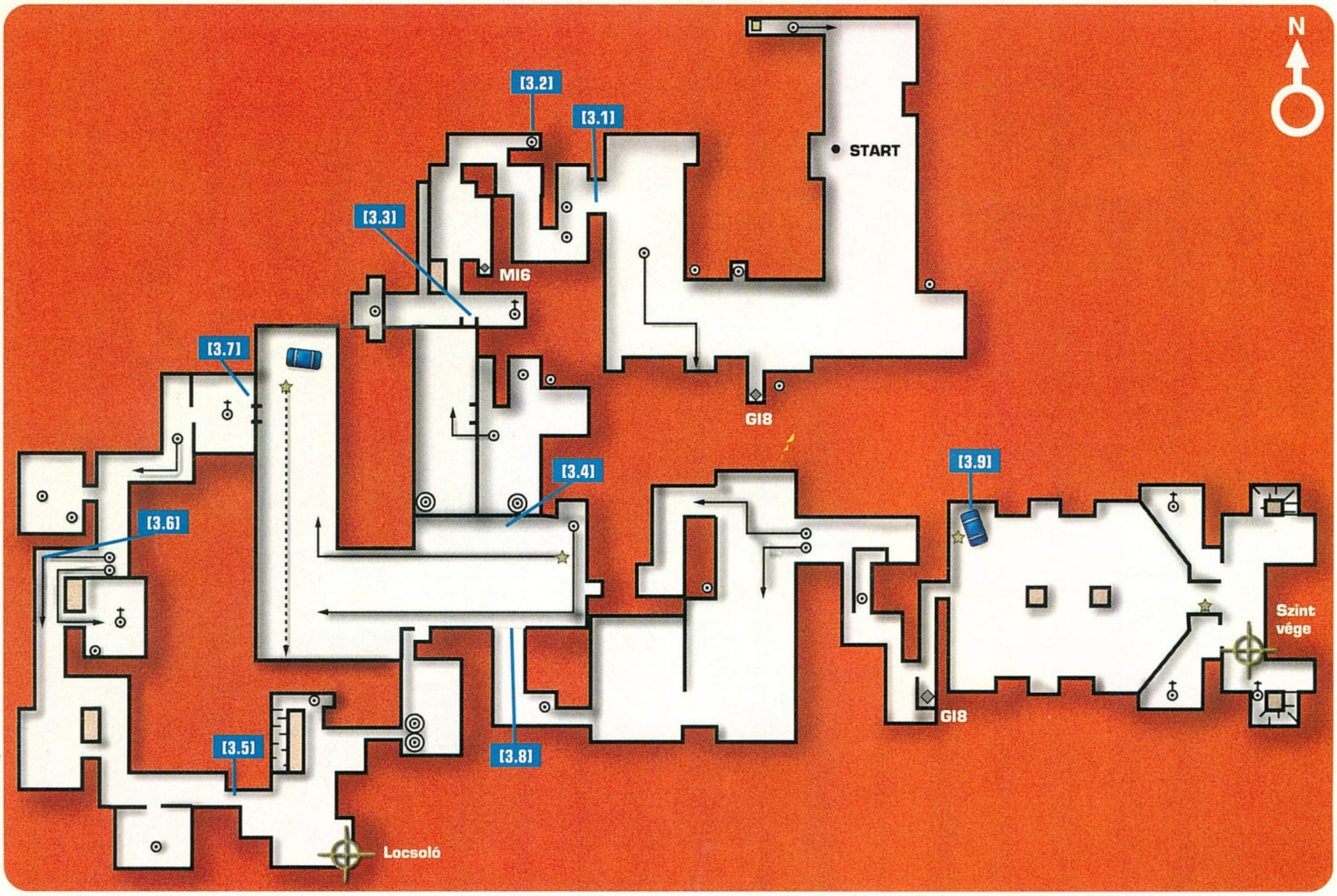
TIZENNYOLCADIK SZINT BIO-LAB ESCAPE



Fordulj meg és vedd fel a HK5-öt. Várd meg, míg a faszi felrobbantja magát. **[2.1]**. A következő szobában menj be a bal oldali résbe **[2.2]**. Amikor kijössz, fuss körbe jobbra. Másodszor is, majd még egyszer fordulj jobbra, így visszaérsz az előző szint elejére. Mássz fel az asztalra és menj be a ▶

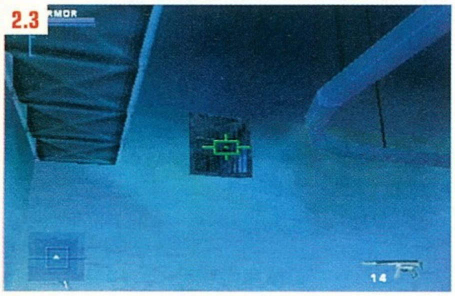
A 19. SZINT TÉRKÉPE – NEW YORK NYOMORNEGYEDE

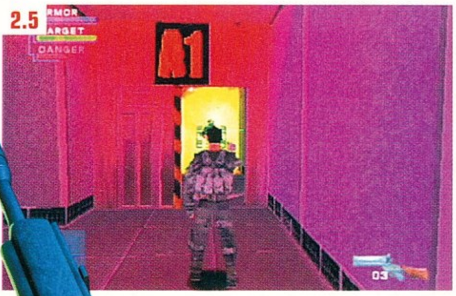
OLYAN, MINT EGY DZSUNGEL. TÖMBHÁZAK, NARKÓDEALEREK ÉS NAGY-FEGYVERŰ FICKÓK, AKIK A FEJEDRE VADÁSZNAK.



18. SZINT FOLYTATÁSA...

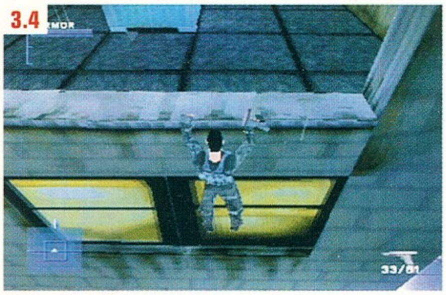
▶ szemben lévő résbe **[2.3]**. A hűtőszobában menj be a másik nyílásba **[2.4]**. Kövesd ezt körbe, majd menj be a következő szobába aztán újabb meghódítására váró rés kerül utadba **[2.5]**. Amikor kijössz, fuss és bukfencezz jobbra, amíg csak el nem éred a következő rést a jobb kéz felőli falnál (a feszítő mellett) **[2.6]**. Abban a szobában, ahol Ramirezt őrizték, fuss egyenesen a túlsó oldalra, ahol megtalálod a cuccaidat és a szint végét.

2.3


2.5




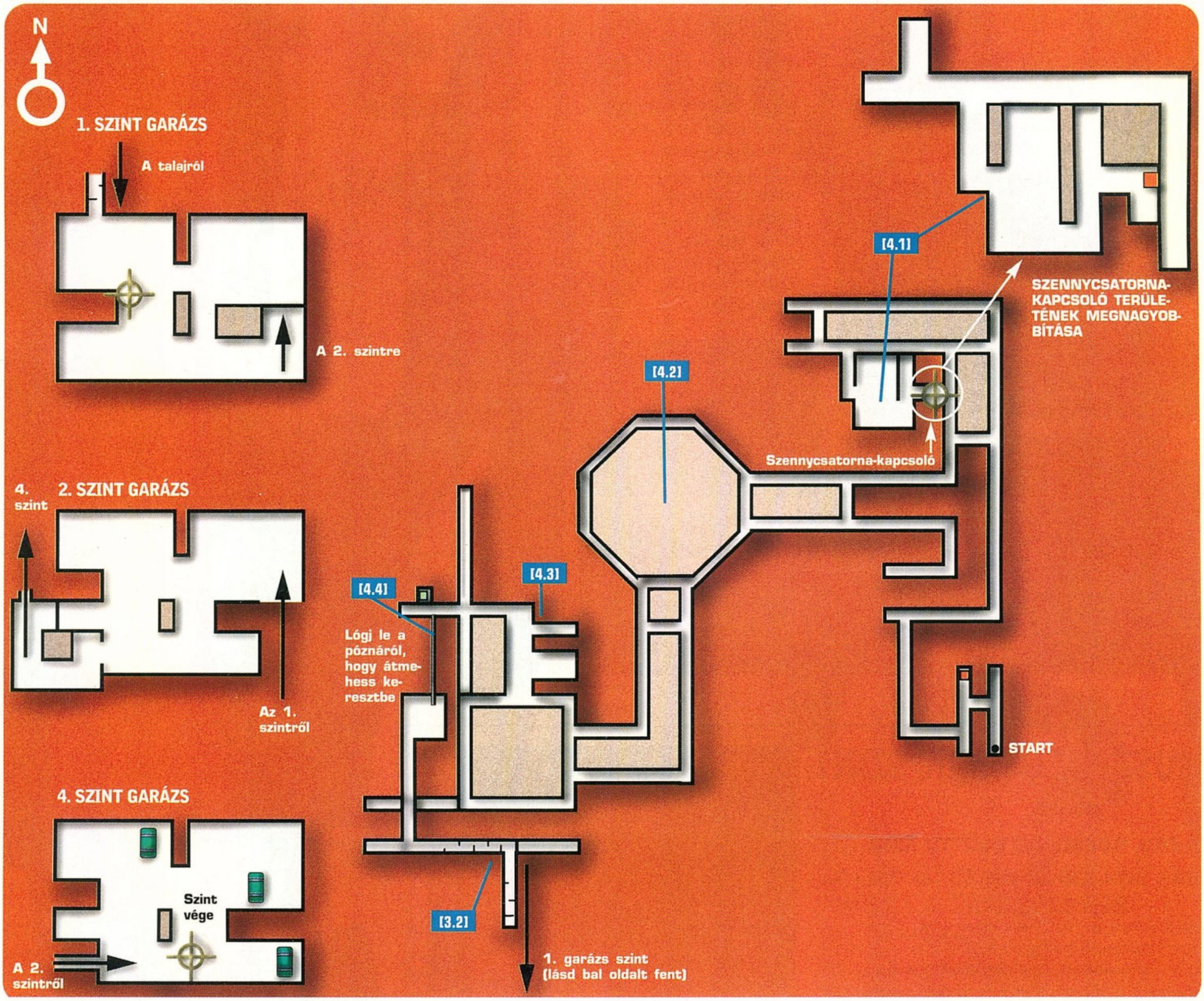
TIZENKILENCEDIK SZINT NEW YORK

3.4


Fuss jobbra. Öld meg a rosszfiúkat, és menj be a bal kéz felőli boltba **[3.1]**. Menj át az eladópulton, be hátra. Öld meg az ellenséget a saroknál **[3.2]**, majd mássz fel a kinti dobozra, majd a tetőre **[3.3]**. Mássz balra felfelé, likvidálj még néhány katonát, és ugorj le az utcára **[3.4]**.

A 20. SZINT TÉRKÉPE – NEW YORK SZENNYCSATORNÁI

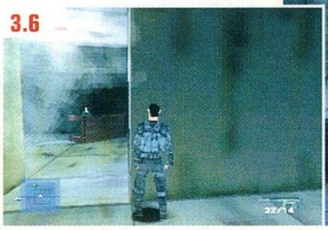
HIDEG, NEDVES ÉS SAJÁTOS SZAGA VAN. ÍME NYÚ JÓK PÖCÉJE. CSAK NEHOGY A RUHÁD ÁTVEGYE A BŰZT...



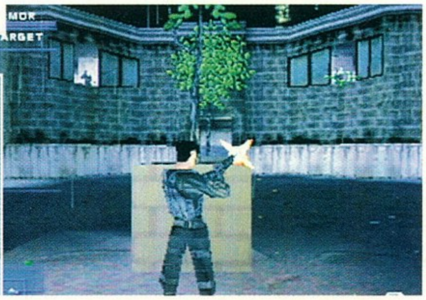
A TIZENKILENCEDIK SZINT FOLYTATÁSA...

Menj le a lépcsőn az utca másik oldalán, és menj be az ajtón, s kapcsold be a locsolót. Menj be a lepattant épületbe **[3.5]**. Nézz körül, majd öldössd az orrvadászokat egész addig, amíg meg nem találod a rendőrt **[3.6]**. Amikor meghal, fuss el a holtteste mellett. Öld meg a többi orvvadászt is. Menj ki az ablakon **[3.7]** az utcára. Fuss visszafelé balra, öld meg a tetőn rejtőző katonákat, aztán menj le jobbra a másik nyíláson **[3.8]**. Menj jobbra a furgon mellett, és segíts a zsarunak **[3.9]** (ez az egyik a játék tíz legnehezebb pontja közül). Menj fel a lépcsőn és öld meg a többi orvvadászt is.

3.6



3.9



HUSZADIK SZINT
A NEW YORKI SZENNYCSATORNÁK

Kezdettől fogva kövesd a jobb oldali falat, amíg csak egy szobába nem jutsz [4.1]. Tisztítsd meg a gonosztevőktől, s kapcsold át a szennyvízkapcsolót. Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Maradj a jobb kéz felőli falnál egész addig, amíg a gömbölyű szennyvíztankhoz nem jutsz [4.2]. Ugorj le finoman a peremre, s mássz fel balra. Menj a jobb oldalra, és újra csak kövesd körbe.

A szobában lévő vezérlőpultnál is irtsd ki a rosszfiúkat [4.3], és menj a rúdhoz. Állj szembe a fallal és lógj le a rúdon [4.4]. Mozogj balra, ölj meg mindenkit, aki az utadba kerül. Kövesd Theresát a garázsba [4.5]. Takarítsd le az összes szintet és a lépcsőt, aztán a negyedik szintre jutsz. Robbantsd fel az összes furgont, és menj fel a nagy rámpán.

4.1


4.2


4.4

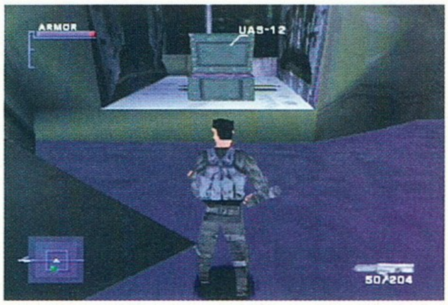

4.5




HUSZONEGYEDIK SZINT
A FINÁLÉ

A CÉL KÖZEL, DE ELŐTTE MÉG VÁR EGY KIS LÖVÉSZGYAKORLAT.

Ne pazarold az időt. Fuss ki az ajtón, majd uzsgyi jobbra, a helikopter felé. Pontosan a közepén, a forgólapátok alatt, mindenféle fegyvert szedhetsz fel, a másik oldalon pedig szükség esetére egy golyóálló mellényt találsz. Ne lődd le Chance-t, tedd készenlétbe az automata géppuskát, de ne tüzelj még. A bestiának ugyanis kevés a lőszere, s mindegyik töltényre szükséged lehet. Menj a gép fara felé, és manőverezz előre-hátra addig, amíg Chance-t a farrotor és magad közé nem csalod. Ha sikerül úgy felállnotok, hogy te a gép első rotorja felé nézel, ő pedig pont képben van, eressz bele egy sorozatot. A lövések ereje hátraveti Chance-t, és egyensúlyát veszítve képtelen viszonozni a támadásodat. Szorítsd őt a forgólapátok felé, s nemsokára hentesbolthoz hasonlít majd a helyszín. Éljen a szeletelt szalámi!





Szeletelő-tanfolyam, nem csak henteseknek. Szalámi és kés helyett azonban ezúttal Chance és a helikopter van segítségünkre.

ÍME EGY KITŰNŐEN RENDERELT MANGAVÍZIÓS REMEKMŰ. HOGY MI A GOND VELE? HELYENKÉNT ELKÉPESZTŐEN NEHÉZ. NEKED AZONBAN NINCS OKOD FÉLNI, HISZEN ITT AZ ÚTMUTATÓNK, AMELYNEK SEGÍTSÉGÉVEL AZ EGÉSZ JÁTÉKOT ÉLVEZHETED

Fear Effect

HIVATALOS MEGOLDÁS



KÜZDELMI KALAUZ

A *Fear Effect* legalább felerészt abból áll, hogy felrobbantod a Triad hordáit, vagy visszaküldöd az átkozottakat a másvilágra. A karakterek kezelése eleinte kemény diónak tűnik. Gyakorolj a helikopter-felszállóhelyen, mielőtt elkezdenéd a játékot, és hamar hozzászoksz majd a játék irányításához. Kövesd ezeket a lépéseket, és jó esélyed lesz az életben maradásra...



CSENDES GYILKOLÁS

Az első lemez segítségével merénylői képességeinket csiszolgathatjuk. Az R2 gombot és az iránypadot használva benézhetsz a sarkok és az átvezető képek mögé, így odaosonhatsz az ellenség mögé. Amikor elég közel (és elég halk) vagy, a Target (cél) ikon a képernyő tetején pirosra vált; ekkor a ⊗ gomb megnyomásával kinyírhatod a komákat. Használd a kést (Hana), az ütőszerszámot (Glas), vagy a rézcsuklót (Deke), így nem pazarolod a muníciót és csendben hajtod végre a műveletet, de azért légy óvatos, ne tedd ki magad a megtorlás veszélyének.

KÉTKEZES TÁMADÁSOK

Elég hamar lehetőséged nyílik majd rá, hogy amolyan eredeti John Woo stílusban egyszerre két fegyvert is foghass. Ez különösen akkor hasznos, amikor egyszerre több rosszfiúval keveredsz tűzharcba. Próbálj úgy helyezkedni, hogy a fegyvereid egyszerre két különböző célpontra mutassanak, majd húzd meg a ravaszokat. Ha elbökkented a figurát, hiába lövöd le az egyik fiút, a másik közben lehet, hogy téged vadászik le.

LEBUKÁS, BUKFENCEZÉS

Tanácsos továbbmozogni, ha nehéz szituációba kerülsz. Használd a L2 gombot és az iránypadot, így odébb gurulsz az ellenség össztüze elől, aztán az R1 segítségével szedd a lábad. Nyomd le az R2-t, ekkor lebuksz és tüzelsz. Mindez leginkább akkor hasznos, amikor a második CD-n található zöld zombikkal kerülsz szembe.

MUNÍCIÓ ÉS MÁS CUCCOK BEGYŰJTÉSE

Ahányszor eltalálod az egyik gonoszt, elhullat majd valamit. Ez rendszerint muníció, de néha olyasmit pottyantanak le, amelyre szükséged van ahhoz, hogy továbbmehess. A legjobb taktika az, ha mindent felveszel, amit ők elejtenek. Ahogy egyre előrébb haladsz a játékban, egyre nagyobb és jobb fegyvereket szerzel. Próbálj meg minél jobban takarékoskodni a lőszerrel, használd a csendes fegyvereket és a pisztolyt.

MENTÉSI PONTOK

A különböző szinteken mentési pontokra bukkansz, ekkor mobilod csengeni kezd és megjelenik egy „Save" ikon a képernyőd alján. Gördülj a telefonodhoz az ◎ vagy az ▣ gomb segítségével, a △ gombbal pedig ments minden lehetséges ponton – ki tudja, mi vár rád a következő sarkon!

Rendben, akkor készen is állunk a startra. Ha x-edik alkalommal is meghalsz egy adott ponton, menj a segédlet végére, ott további segítséget (térképeket) találsz.

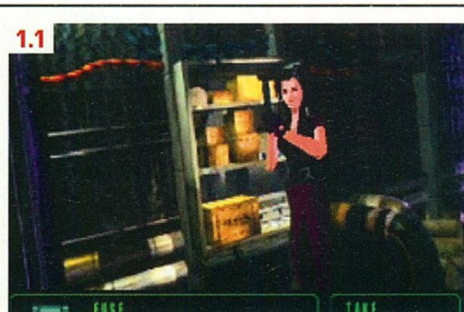
KULCS A TÉRKÉPEKHEZ

- △ **Felvehető cucc**
- ✗ **Megoldandó rejtvény, vagy kinyitandó ajtó**

1. LEMEZ

[1.1] Hana – üdvözöld Glast és menj fel a helikopter-leszállóhelynél. Kövesd körbe a járdát, útközben csendben öld meg az őröket, amíg egy kis épülethez nem érsz. Kukkants be az ablakon, s egy kart látsz. Lődd szét az üveget, mássz be, húzd meg a kart, szedd fel a mögötted található biztosítékot és menj ki innen. Mássz az épület tetejére és fordítsd el a szelepet. Mássz le a túloldalon, szedd fel a kapukulcsot (Gate Key) és menj tovább.

1.1



[1.2] Haladj tovább körbe a járdán, jegyezd meg magadnak a (még nem működő) liftet baloldalt. Gyűjtsd be a vörös kártyát (Red Key Card) és menj be az öltözőbe (a 67-es szekrényhez egy kulcs is kell). Nézd kicsit a videó-bejátszást, aztán menj ki a bal oldali ajtón, s mielőtt kimész, jegyezd meg a bal kéz felőli csukott csapóajtót.

[1.3] A járdán továbbhaladva, az elektromos hálózatnál rátalálsz első nagy ellenfeledre. Szedd elő a nagy puskákat és alkalmazz kitérő taktikát. Ha ezzel megvagy, menj tovább, amíg egy ládákkal ▶

Map illustrations: Anne Cakebread

1. LEMEZ FOLYTATÁSA...

▶ teli szobát nem találsz. A földről szedd fel az öltözőkulcsot, s menj vissza a 67-es szekrényhez. Innentől fogva Woo-stílusban küzdhetsz. Fuss vissza abba a szobába, ahol a kulcsot találtad és indulj lefelé a lejtőn, kihasználva a frissen szerzett kétkaros képességeidet.

[1.4] Menj balra, és keresd meg a biztosítékszekrényt (Fuse Box). Helyezd be a biztosítékot, amelyet korábban begyűjtöttél, most ez fogja áramhoz juttatni a liftet. Indulj el visszafelé. Útközben rátalálsz az első rejtvényre. Az áramhálózatba áramot vezettek. Figyeld meg a mintát, amelyet az áram követ és a megfelelő pillanatban fuss el a kockák mellett. Ha ezzel megvagy, menj lejjebb egy emeletet a lifttel.

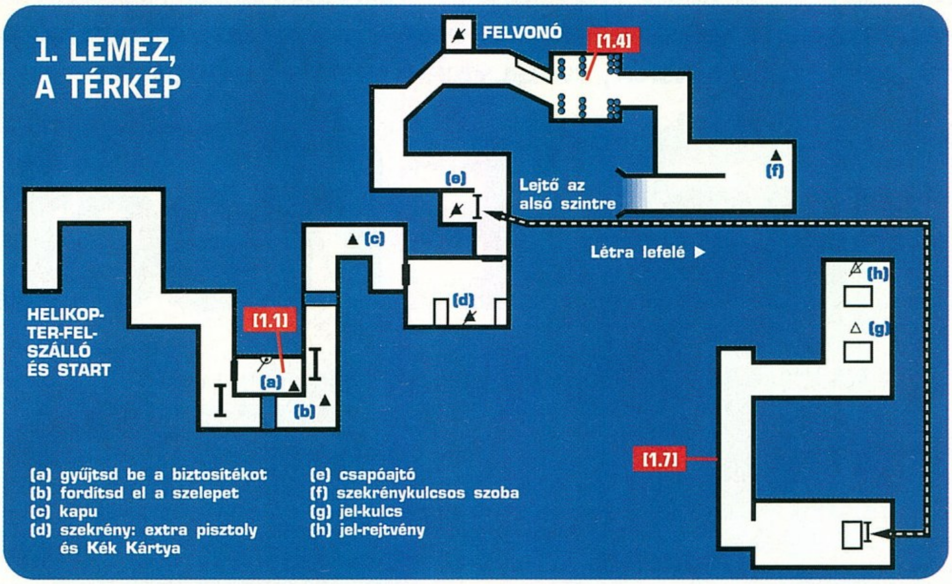
[1.5] Lépj ki a liftből és vedd el vezetékvágót a bal kéz felőli faltól. Haladj tovább, menet közben jegyezd meg a villogó neonfények sorrendjét, aztán egy ajtóhoz érsz. Ezt a kék kártyával nyithatod ki. Szedd le az első két fickót, majd óvatosan továbbhaladva a harmadikat is. Vigyázz azonban, hogy te találd el Jint, az élő bombát. Az általuk elejtett muníciót és egyebeket hagyd későbbre.

[1.6] Itt az ideje, hogy próbára tedd bomba-hatástalanító képességeidet. A neonfényeket használva segítségül válaszd ki a drótvágókat és a megfelelő drótokat elcsippentve manőverezz a bombával. A siránkozó Jin tovább növeli a feszültséget, de bőven van időd, nem kell betojni. Arra az esetre, ha nem ismernéd fel a megfelelő sorrendet, íme: narancssárga gomb – a piros és sárga drótok elvágása, lila gomb – a vörös és kék drótok elvágása, zöld gomb – a kék és sárga vezetékek elvágása. Na, mit voltál olyan ideges?

[1.7] A főnök megbuherálta a felvonót. Először menj vissza a bombás szobába, és szedd fel a cuccokat. Menj a vészkijárathoz (vörös ajtó), és a C4 segítségével robbantsd ki – testi épséged érdekében nem árt, ha kicsit hátralépsz. Fuss vissza az öltözőnél található kinyitott csapóajtóhoz, és menj le a létrán. Lopózz ki, és purcantsd ki a két katonát a peremen. Figyeld meg a méretes kínai szimbólumokat feletted, néhány pillanat múlva hasznukat veszed, még mielőtt visszamennél az épületbe.

[1.8] Rátalálsz az első főnök-fazonra, aki korábban meglógott. A számítógépes panelek dobozait fedezékül használva kerüld el a főgonosz géppuska-tüzét, és kiugorva lőj, akkor, amikor ő éppen újratölt. Támadásaid legyenek rövidek, és ha elég türelmesnek bizonyulsz, hamar megszabadulhatsz tőle. Amikor legyőzted, gyűjtsd be a jeles kulcsot (Sign Key), ennek segítségével férsz hozzá a falon lévő rejtvényhez. A kint látott kínai jelekhez hasonlóan rendezd el a rejtvény szimbólumait, amikor pedig rendben van egy-egy karakter, nyomd meg felette a ⊗-gombot. Most menj vissza a csapóajtónál található létrához, ahol bejöttél ide.

[1.9] Glas kíváncsi lesz és Hana keresésére indul. Kerüld ki a légpárnás jármű puskatüzét és mássz fel a




1.4

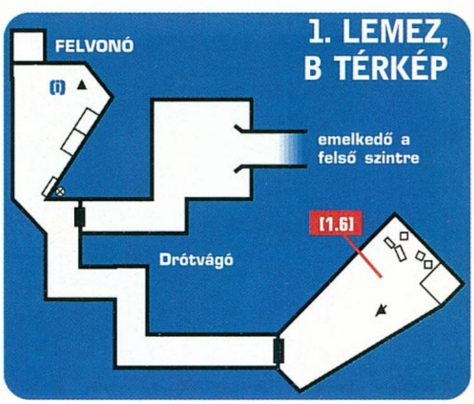

1.6


1.13

képernyő hátulján lévő létrán. Itt már Hanával is jártál. Menj a kis épülethez, amelybe bekukkantott az elején és mássz fel félig (de csak félig!) a létrán. Időzítsd a továbbhaladást felfelé a légpárnás járműből érkező puskatűzhöz, majd menj ki a tetőn és a másik oldalon mássz le a létrán.

[1.10] Van egy cső a földön a törmeléknél. Vedd fel és használd a jobb kéz felőli bojlerrel együtt. Ha ezzel megvagy, lépj vissza egyet és lőj bele a bojlerbe, amikor a célkereszt megjelenik. Vigyázz, nehogy a robbanás miatt megsebesülj te is. Aztán menj a lyukhoz és nézz körül.

[1.11] Hanának menekülnie kell. Fuss gyorsan a képernyő közepére, kapd fel a kést a padlóról és öld meg az őrt. Lopózz ki a szobából, és csendben öld meg az őrt. Vedd el a fegyverét és likvidáld a kinti két járőrt is. Menj vissza a csapóajtóhoz és mássz fel a létrára.



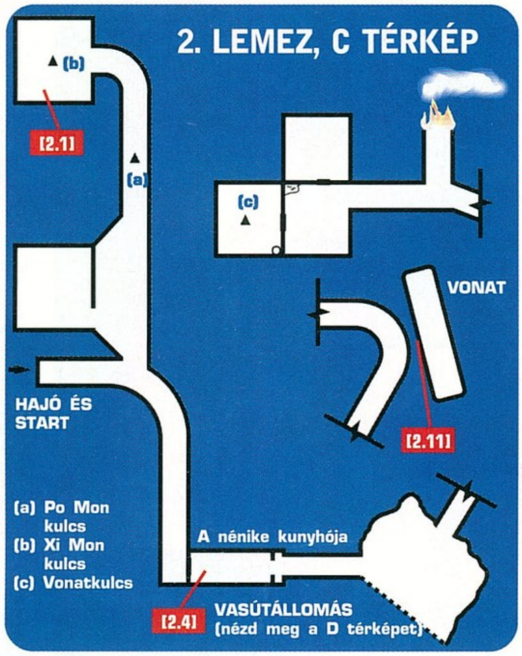
[1.12] Glas most egy forró csövekből álló rejtvénnyel találja szembe magát. Jegyezd meg a mintát, amikor már lehűltek a csövek. Először is fuss a képernyő közepére és fordítsd el a szelepet. Aztán menj vissza és kövesd csöveket fel, a képernyő tetejére. Az időzítés itt is fontos, figyeld meg azokat a pontokat, ahol nyugodtan tudsz pihenni. Ja, és ne főj meg.

[1.13] A légpárnás jármű legyőzése érdekében lődd le a zászlókat, amelyek a szárítókötélen lógnak. Ezt úgy csinálhatod meg, ha a képernyő sarkain állsz (épp a zászlók előtt), és odébb szökkenve kerülöd el a puskatüzet. A gép épp a szemvonaladba repül majd, s felvillan a zöld célikon. Lődd le a két zászlót, és a gép lerobban.

[1.14] A bombaszobában találod magad. Menj ki az ajtón és készülj fel a küzdelemre. Mielőtt bemennél az ajtón, amelyet Hana felrobbantott, a sarkon túl nyírd ki az őröket és szerezd meg a jobb fegyvereiket. Eztán menj át a lángoló ajtón, s szerelkezz fel a nagy összecsapásra. Ha kész vagy a rosszfiúkkal, menj a csapóajtóhoz és ereszkedj le a létrán, ahol Hanával van randevúd.

[1.15] Még egy főnök, de ez sem jelenthet gondot. Ha elbújsz a bal oldalon, elkerülheted a puskatüzet, ha pedig feltűnik a célkereszt, lelőheted a pilótát. Amint legyőzted a főnököt, Glas szerepébe bújsz. Fuss, amíg el nem éred a peremet és mássz fel a várakozó járműre. Szép munka volt, az első lemeznek ezzel vége is. Ha nagyon dühít az idő előtt megjelenő Game Over felirat, nézd meg az útmutató végén található cheat-eket..

2. LEMEZ



[2.1] Hana – OK, nyugi. Kerüld el a zombikat és keress még több fegyvert.

[2.2] Deke – Kövesd tovább Glast és menj be a bal kéz felőli bódéba, ahol egy kis bunyó vár rád.

[2.3] Glas – Jól időzítve fuss át a lángoló járdán.

[2.4] Hana – Menj tovább és válaszd a bal oldali elágazást. Öld meg a zombikat és vidd el a Po Mon kulcsot, amelyik kinyitja az ajtót ahhoz a bódéhoz, amelyet a járat mentén láttál, mielőtt még balra kanyarodtál volna. Menj be a bódéba és traccsolj egyet az idős hölggyel. Osonj ki a hátsó ajtón és öld meg a két őrt, majd kövesd a járatot jobbra.

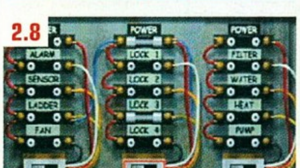
[2.5] Légy elővigyázatos; öld meg a három őrt és folytasd utadat a járda végéig, ahol rabságba esel. Maradj nyugton. Vajon mit is tehetnél, hogy eltereld az őrök figyelmét?

[2.6] Deke – Óvatosan lopózz át a nagy helyiségen, ölj meg mindenkit, szedj fel mindent, és mentsd el a játékállást útközben. Ezután menj fel a rámpán és gyilkolássz tovább. A bal kéz felőli vasúti peron végén egy nyitott ajtajú kocsi van.

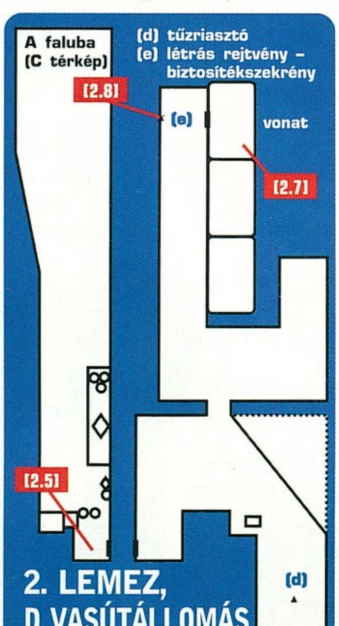
[2.7] A vasúti kocsiban egy trükkös főnököt kell kezelésbe venned. Ahhoz, hogy legyőzd, be kell bújnod az irattartó szekrény mögé, és akkor kell előbújva tüzelned, amikor a főnök-fazon épp újratölt. Vigyázz, hogy ne akkor lőj rá, amikor lebukik, mert fedezékül robbanóanyagos dobozokat használ.

[2.8] Újra a peronon vagy és most a kocsival szemben lévő létrára kell felkapaszkodnod. Ezt úgy teheted meg, ha kinyitod a biztosítékszekrényt és lekapcsolod az összes kapcsolót, alulról kezdve. Tedd az elektromos biztosítékokat a középső sorba és a második biztosítékot a 3. zár résébe, majd kapcsold fel az áramot, s használhatod a létrát. Ekkor tedd az elektromos biztosítékokat az első sorba, a másikat pedig a létra résébe. Kapcsold fel, működnie kell. Bingo!


2.5



2.8



2. LEMEZ, D VASÚTÁLLOMÁS

[2.9] Mássz fel a létrán a koszorúgerendához. Menj a képernyő jobb szélére, vadászd le az utadba kerülő lényeket, de vacakolj túl sokat.

[2.10] Mindenhol őrök és zombik vannak, így nagyon óvatosnak kell lenned. Menj át az idős hölgy kunyhóján és menj tovább ezen az úton, amíg rá nem lelsz a Xi Mon kulcsra. Ezután indulj vissza arra, ahonnan jöttél, a kunyhó után pedig fordulj balra. Menj el a vonat mellett, s lángoló kunyhókat találsz, ahol használhatod a Xi Mon kulcsot és megszerezheted a vasúti kulcsot (Train Key). Ezután menj vissza a vonatnál található mentési ponthoz, majd haladj tovább.

[2.11] A vonaton nézd meg a bal oldali memót és jegyezd meg a kódot, amelyet a jobb felső sarkába írtak. Ezután menj oda a bal oldali panelhez és üsd be a kódot a bal felső sarokban kezdve. A kód 4N2B42CC8000, ez elindítja a vonatot.

[2.12] Deke – Fuss!


2.10


2.11

3. LEMEZ

[3.1] Glas – Vidd el az olajat, aztán a vázával vond magadra az őr figyelmét. Mozogj gyorsan! Öntsd az olajat középen a vaslemezre (ne a lefolyóba), aztán menj a bal felső sarokba és várd az őrt. Feléd indul, majd elcsúszik, így elmenekülhetsz.

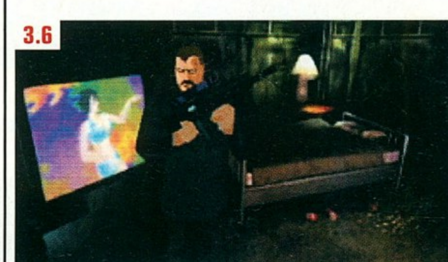
[3.2] Deke – Menj át az üvegtetőn, de csak a sértetlen táblaüvegekre lépj. A spot-lámpák mutatják az utat.


3.3

[3.3] Ha kijöttél az olajos szobából, menj a folyosó végére és kukkants be a konyhába. Várj egy kicsit és nézd, hogy mikor fordulnak meg az ellenlábasok, így őket elkerülve átbukfencezhetsz a padlón. A helyiség szélén egy locsoló kapcsolóját látod. Húzd meg, és készülj fel az ütközetre.

[3.4] A konyhából kifele jövet jegyezd meg az ajtók helyzetét, bár pillanatnyilag nem sok hasznukat veszed. Menj el a kémlelőlyukas ajtó mellett, és a fő ajtón engedd be Hanát a fogadószobába.

[3.5] Vidd Hanát abba a szobába, amely a kémlelőlyukkal szemben van, és cseréljetek ruhát (az őrök nem lőnek rád, ha a kék rucit hordod és nincs a kezedben fegyver). Menj át a kémlelőlyukas ajtón, a folyosón pedig fordulj balra. A második vörös ajtónál Deke-kel találkozol.


3.6

[3.6] Deke – Figyeld a táncoló lányt a tévében és jegyezd meg, hogyan táncolt a hiba után – erre mindjárt szükséged lesz. Menj a lépcsőkkel szemben lévő szobához, ahol Hana bejön, és vedd fel az érmét a kis asztalról. Menj vissza a folyosóra, lépj be az első vörös ajtón, itt találod a Táncoló Bábu Rejtvényét (Dancing Puppet Puzzle).

[3.7] Az érem segítségével kezdd el, majd a megfelelő ikonok kijelölésével fejtsd meg a ▶

3. LEMEZ FOLYTATÁSA...

▶ rejtvényt. Ha esetleg nem lenne tiszta a kép, íme a sorrend: alsó jobb, középső bal, felső jobb, középső jobb, alsó bal.

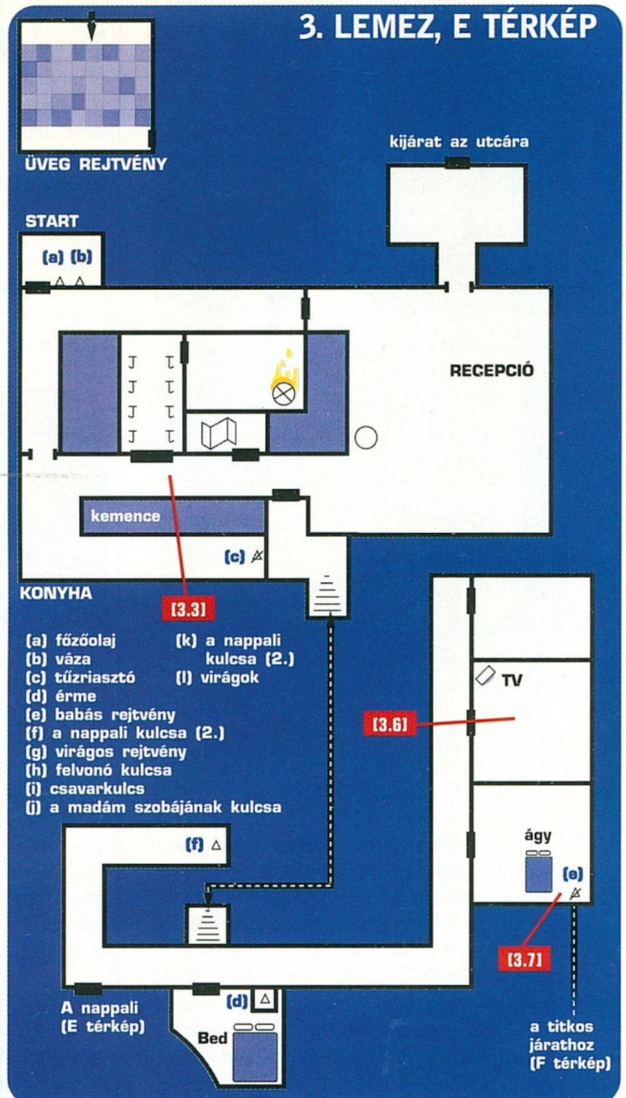
[3.8] Menj ki az előtted lévő ajtón, öld meg az őröket és vedd magadhoz a lift kulcsát az egyszárnyas ajtajú kis szekrényes szobából. Kövesd a helyiség melletti folyosót, gyilkold le az itteni őröket is, majd használd a liftet. Amikor leértél és kiléptél a liftből, vedd el a villáskulcsot a szemben lévő szobából, és a lépcsőn menj le a bojlerszobába.

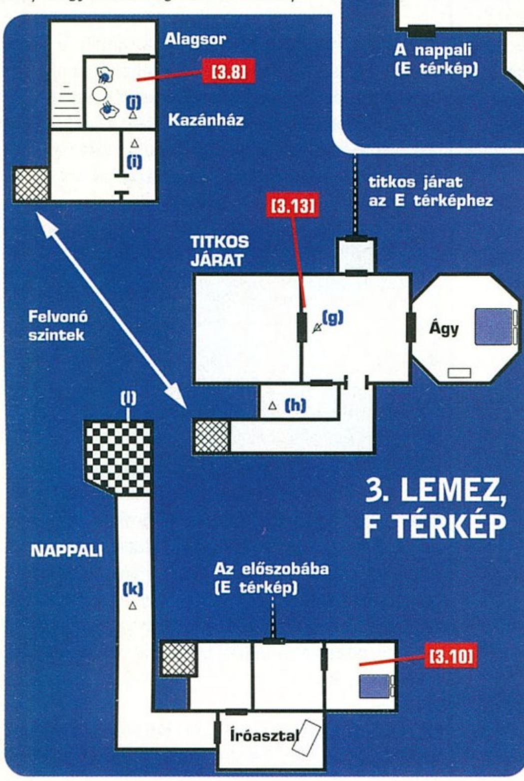
[3.9] Ha már a bojlerszobában vagy, a kulcs segítségével zárd el a gőzt (ha lehet, ne nagyon égesd meg magad), és vedd el a Madam szobájának kulcsát. Menj fel újra csak a lifttel, és a kulccsal nyisd ki a mintás ajtókat. Ó, szegény Deke!

[3.10] Glas – Menj fel a lépcsőn a kémlelős ajtón át és indulj jobbra. Menj végig a folyosón, megszerzed a nappali kulcsát (Lounge Key), amellyel a lila ajtót nyithatod ki. Menj be a bal kéz felőli ajtón és készülj fel a verekedésre egy újabb főnökkel.

[3.11] A vörös jel a padlón arra utal, hogy hová fog lőni a főnök,

3. LEMEZ, E TÉRKÉP





így lehetőleg ne kerülj a lövés útjába. Akkor lődd le a főnököt (a géppuskával), amikor az ágy egyik oldalán újratölti a fegyverét. Ne lődd le az ijedt nőt és a függönyt.

[3.12] Hana – Menj a melletted lévő szobába és kapd fel a fehér vázát. Ekkor menj a lépcsőkkel szembeni szoba felé, ahol felveheted a nappali kulcsát, aztán menj ki a szobából, be a nappaliba. Ha ott vagy, menj a hátsó ajtókhoz és kövesd a folyosót, amíg egy szökőkúthoz nem érsz. Itt virágot kell szedned, majd vissza kell térned a nappaliba, ahol felveszed az irodakulcsot és bemész a bal kéz felőli irodába.

[3.13] Menj fel a lifttel, majd menj be az ajtón, amely Madam Chen szobájával szemben van. Itt vedd fel a fekete vázát. Menj át Madam Chen szobáján, és fejtsd meg a virágos rejtvényt. Itt a fehér vázát a friss virágokkal helyezd az ajtónak arra az oldalára, ahol az egészséges fa van. A másik


3.7


3.10


3.13

talapzatra a rothadt fa képe előtt a fekete váza kerüljön a foszladozó virágokkal. Kissé nehézkes a dolog, de végül az ajtók minden nehézség nélkül kinyílnak.

[3.14] Kicsit őrült dolgok jönnek be a képbe. Menj vissza a konyhába, aztán a raktárban válts ruhát. A démoni lotyótól vedd el a húsos szekrény kulcsát, és menj ki a konyhába a szekrényhez. Kövesd a zümmögő hangot az ajtóhoz, itt Madam Chennel futsz össze. Ahhoz azonban, hogy őt legyőzhesd, először a démoni nőstényeket kell megölnöd. Néhány papírfigurákat ejt majd le, amelyeket érdemes felvenned. A papír Madam Chenek segítségével újra hús-vér élőlényt csinálhatunk a hölgyből, s kis ideig már lőheted is. Addig ismételd a kúrát, amíg a vén némber el nem tűnik. Gyerünk tovább, a negyedik lemezre...

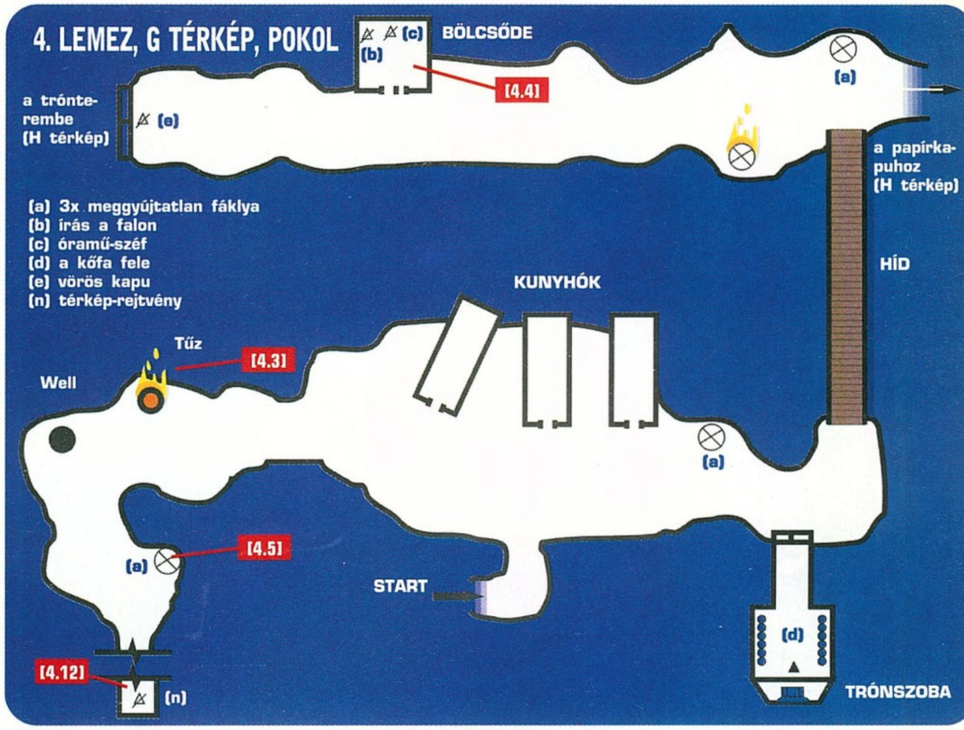


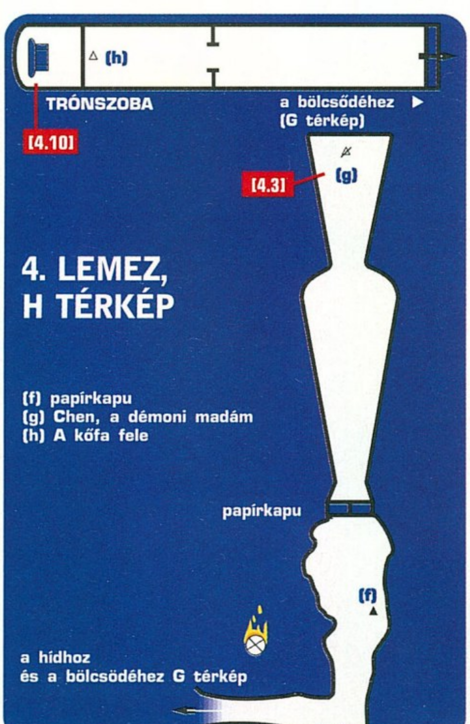
4. LEMEZ

[4.1] Először is mentsd el a játékállást, aztán nézd a felmerülő és alábukó kövek által kirajzolt mintát. Aztán a bal felső sarokban kezdve óvatosan, de nem túl gyorsan fuss körbe rajtuk, ahogy felemelkednek. Mindegyik kő végén állj meg egy kicsit, és csak a megfelelő pillanatban szökkenj tovább egészen az utolsó kőig. A következő műsorszám egy kis sprint a három bodegához.

[4.2] Menj a kunyhóktól balra és nézd meg, ahogy a villámcsapás meggyújtja a tüzet. Ezzel elégetheted az összes felszedett papírcuccot (muníció, fegyverek) és aztán hasznukat veheted a játékban. Ha már itt vagy, menj egy kicsit tovább és jegyezd meg a kút és a meggyújtatlan lámpa pozícióját. Még odébb a térkép-rejtvény található, amelynek később veszed majd hasznát. Most menj vissza a három bódé mellett és indulj el a jobb kéz felőli járaton (jegyezd meg: van egy másik meggyújtatlan lámpa is a jobb kéz felőli kunyhónál, a nagy kőajtóban pedig három lámpa is van balra, a sarokban). Ha átmentél a roskadozó hídon, fordulj jobbra és kövesd a járatot.

[4.3] Itt sok démonnal találod szembe magad, akik el akarják lopni a lelkedet. Öld őket halomra, amíg csak az egyik nem ad egy papírkaput. Vidd vissza ezt a tűzhöz és égesd el. Most fuss vissza oda, ahol megszerezted, menj át a most már lángban álló kapun és beszélgess el Madam Chennel, akitől egy babát kapsz. Ezt vidd a gyermekotthonba, amelyet jobbra találsz, ha átmész a roskadozó hídon (fontos: a híd előtt is van egy lámpás), és add oda a kislánynak. Furcsa egy lépés...






4.4

[4.4] Ahhoz, hogy meg tudd oldani a bölcsődés rejtvényt, először meg kell nézned a bal oldali falon látható irományt és érdemes feljegyezned azt. Ezután menj a jobb kéz felőli óramű-széfhez és a kislány által elmondottakat ötvözve az előbb olvasottakkal, üsd be a kódot a billentyűzeten. Minden helyes megoldás után kérdezd újra a kislányt, aki felfedi a rejtvény további részeit. Ez egy kissé unalmas, ezért íme a sorrend: Üss be (a ⊗-gomb segítségével) IIIII-t, majd I-t az 5 alatt; majd II-t, aztán IIIII-t a 18 alatt; aztán I-t és IIIII-t a 35 alatt; végül üsd be az IIII-t, majd egyszer fordítsd körbe teljesen a számlapot, és üsd be az IIII-t, az III-t és az II-t a 88 alatt. Ha minden klappol, már birtokodban is van a kőpergamen (Stone Scroll)!

[4.5] Vidd vissza a pergament Madam Chen-hez, aki egy faágat ad neked. Gyújtsd meg ezt a tűzben és segítségével gyújtsd meg a három lámpát. Ekkor megnyílik a nagy kőkapu, ahol birtokba veheted a kőfa felét és a papírkapu kulcsát. Vidd a kulcsot a tűzhöz és égesd el. A bal kéz felőli vityillóból vedd el a használható kapukulcsot, menj vissza a bölcsőde mellett és a szemben lévő kapuban használd a kulcsot.

[4.6] Glas – És te még azt gondoltad, már halott ember! Kövesd a kísérteties Deke-et a folyosón egészen a kereszteződésig, ahol egy kék sárkány van előtted. Ennek a résznek az egyik fő elemét jelentik a sárkányok. Mindösszesen hattal találkozol, és mindegyiknek a tulajdonságait fel kell jegyezned (beszélgethetsz velük, vagy a tűz is a segítségedre lehet) és az alapzatuk szimbólumára is emlékezned kell. Menj vissza a kék sárkányos kereszteződéshez, fordulj balra, menj át a véres ajtón és kövesd a folyosót, amíg csak meg nem kapod a holdkulcsot (Moon Key). Több tűz is van a környéken, amelynek segítségével elégetheted a papírmuníciót.

[4.7] Menj vissza a kék sárkányhoz és kövesd a járatot a holdajtóig. Kövesd a járatot, útközben ölj meg mindent, ami az utadba kerül és jegyezd meg a sárkányok nevét és szimbólumát. A napkulcsot is felveheted, amelyet a szomszédos napajtóban vethetsz be. Amikor már megmásztad az összes indát és találkoztál mindegyik sárkánnyal, menj az utolsó szobába.

[4.8] Ha leereszkedsz ebbe a szobába, az indák mellett a falon egy tükröt látsz majd. Jegyezd ▶


4.6


4.8


4.12

4. LEMEZ FOLYTATÁSA...

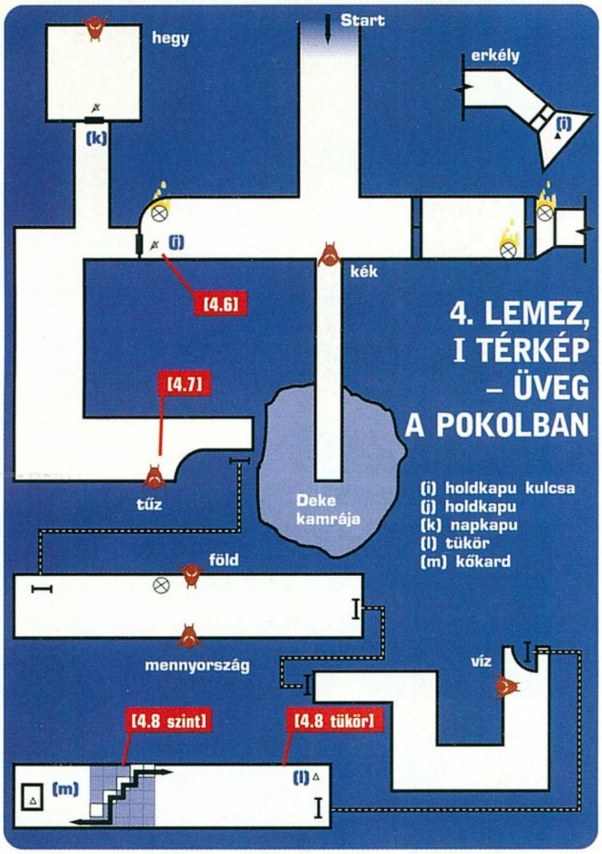
▶ meg a szimbólumok sorrendjét (Hegy, Menynyország, Víz, Víz, Föld, Víz, Tűz, Mennyország, Föld). Ezután menj előre, keresztül a kővel fedett ajtón. Várj! Előbb össze kell szedned az összes tudásodat a sárkányokkal kapcsolatban, hogy a megfelelő minta szerint menj át. A pokoli térképet is használhatod, hogy megtudd, merre kell menned. Ha biztonságban átértél, vedd fel a kőkardot és menj vissza a kék sárkányhoz.

[4.9] Zúzd le a kék sárkányt a kőkarddal és kövesd démoni Deke-et, majd egy kis verekedés vár rád. Jegyezd meg a sorrendet, amelyeket Deke használ, amikor átmossa a köveket, majd állj rá ezekre ennek megfelelően. A képernyő hátulján jelenik majd meg, és ekkor kell eltalálnod a legjobb fegyvereddel. Ha legyőzted, vidd el a kőszemet.

[4.10] Hana – Kövesd a járatot a trónszobába, ahol a második fickó egy kurblit, meg a kőfa másik felét adja neked. Térj vissza a kúthoz (a tűznél) és a kurbli segítségével szedd ki a kőszemet a kosárból. Most a kút melletti ösvényen továbbmehetsz a térképes rejtvényhez.

[4.11] Glas – Próbálj meg annyi pusztítást végezni, amennyit csak lehet, még mielőtt fogságba esnél.

[4.12] Ez pofonegyszerű. Jelöld meg a szimbólumokat a térkép alatt, és jelöld meg a térképen azokat a helyeket, ahol megtaláltad őket. Ha esetleg nem emlékeznél arra, hogy hol találtad meg őket: kőpergamen – óramű-széf, kőszem – kút, a kőfa bal oldali fele – kőkapu, a kőfa jobb oldali fele – fáklyák.



A VÉGKIFEJLET

5.1



[5.1] Égesd el a papírból készült cuccokat a kemencében, aztán nézd meg a felette lévő jeleket. Ezek megfelelnek a szobában körbe-körbe található szimbólumoknak, s rájuk kell tenned a megfelelő tárgyakat. A kőszem a bal kéz felőli szimbólumhoz illik és a falon, a kemencétől bal oldalra található. A középső szimbólum a kőfa, ez bal oldalt a padlón van. A jobb kéz felőli jel a kőpergamen, ez a padlón jobbra van.

CSITT! CHEAT-KÓDOK...

Még a szép új térképek birtokában sem mennek a dolgok? Üsd be ezeket a kódokat a Credits képernyőn, és máris megkönnyebbülhetsz...

Mester mód: ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →
Összes fegyver: L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, △, ↑, ○
Végtelen egészség: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, △
Végtelen muníció: L1, △, ←, ↓, ○, ○
Rejtvények azonnali megoldása: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ↑
Egylövéses gyilkolás puskával: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, R1
Egylövéses gyilkolás másodlagos fegyverrel: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, L1
Gyorstüzelés: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ←

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN

SZIGORÚAN TITKOS

• HIVATALOS ÉS TITKOS ÚTMUTATÓK...
STAR WARS: JEDI POWER BATTLES ÉS A NAGYSEGGŰEK HARCA, A WWF SMACK DOWN!
• PLUSZ! TIPPEK ÉS TANÁCSOK...
HOGYAN MARADJUNK FEJJEL FELFELÉ AZ N-GEN RACING-BEN, HOGYAN NE ÜSSÜNK LUFTOT AZ EVERYBODY'S GOLF 2-BEN, HOGYAN KERÜLJÜK EL A TENGERIBETEGSÉGET A ROLLCAGE: STAGE II-BEN ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

HA TOVÁBBI SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATBAN, NÉZD MEG A LEGFRISSEBB PS TIPP MAGAZINT, AMELY MÁR A BOLTOKBAN VAN!



Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-23
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk

őfizetőinknek ajánlott!

Régi és új előfizetőink
újságot mostantól
küldeményként
iák.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333 Ft)
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498 Ft)

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Acquire
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Szeptember

Tenchu 2: Birth Of The Assassi

TISZTELIK ŐKET, MERT JÓ HARCOSOK, FÉLNEK TŐLÜK, MERT RAVASZAK, GYÚNYOLÓDNAK VELÜK, MERT FURCSÁN ÖLTÖZKÖDNEK. IGEN, ŐK AZOK, A PIZSAMÁS ORVGYILKOSOK...









A bujkálás az, amelyben a nindzsák a legjobbak, de a seregnyi őr is jól végzi a dolgát. Ayame bölcsen körülnéz a parton, mielőtt bármit is tenne

A neve után álló szám alapján azt hihetnénk, hogy a *Tenchu2* is csak egy újabb potyautas a *Metal Gear* lopakodós kocsiján. Valóban igaz, az eredeti Tenchu már akkor megzsírozta a vagon kerekeit, és rőzsével álcázta azokat, amikor még senki nem volt tisztában azzal, hogy a lopakodás milyen kulcsszó lesz a játékok világában.

Azoknak, akik nem vették volna észre, miközben kúsztakmásztak az első változatban: a *Tenchu* a japán szuperkémekről,

„Az Azumák is gyilkosok, hiszen valóban embert ölnek, de csak a rosszakat, akik igazán rászolgálnak"

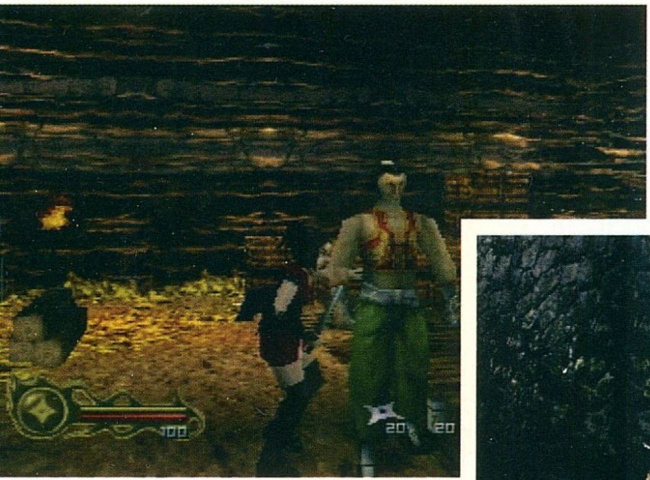
a nindzsákról szól, ezen belül pedig az Azuma nindzsa-klánról. A hollywoodi „feketeruhás gonosz" sztereotípiákkal ellentétben ezek a harcosok tisztelik a törvényt, kedvesek a kisgyerekekkel és banditák, valamint tolvajok hasán edzik a kardjukat. Az Azumák is gyilkosok, hiszen valóban embert ölnek, de csak a rosszakat, akik igazán rászolgálnak. Emellett olyan csendben végzik a dolgukat, hogy még a szomszéd pitbull[...] sem ébresztenék fel.

Nehéz megjósolni, hogy a *Tenchu 2* rivalizálhat-e majd [...] *Metal Gear* népszerűségével, mert az új játék sokkal kifino[...] multabb lopakodás-élményt ny[...] Míg Solid Snake a lövöldözés[...] robbantás és hangzavarkeltés koronázatlan királya, addig a *Tenchu* nindzsái az árnyékban[...] egy elfojtott sikoly után mélye[...] tik bele fegyverüket az áldoza[...] Nehéz észrevétlenül maradni a[...] nyitott, szabadtéri szinteken ú[...] hogy nincs orvlövész-fegyverün[...] amellyel lelőhetnénk az őröket[...] Az idő nagy részében disznóól[...] körül ólálkodunk, kiszáradt fo[...] medreken kúszunk végig, nagyobb kövek mögött bújunk m[...] s így próbáljuk kideríteni, hol vannak az őrök. Ha már kisüt[...] tük, ki hol van, ki kell dolgoz[...] nunk egy stratégiát arra, hogy[...] miként ölhetjük meg egyesével[...] gonoszakat. A *Tenchu 2* erőss[...] kétségtelenül a 3D szintekben rejlik. Zsákmányunk a szabadb[...] áll, s nem fedik sem fák, sem [...] lak? Nincs más teendő, fel ke[...] mászni egy horoggal egy köze[...] tetőre, át egy toronyra, onnan[...] egy faágra, amely a csuklyás figura feje felé lóg. Innen már nem túl bonyolult mögéugrani [...] elmetszeni a torkát szép csend[...] ben, de annál borzalmasabb m[...] don. Hét ilyesféle gyilkossági [...] dot élvezhetünk – és élvezni is fogjuk őket, mert a rajtaütés [...] pessége nélkül a nindzsa képte[...] szembeszállni az útjába kerülő testes rablókkal és jól felszere[...] szamurájokkal.





Gyakran az is külön feladat, hogy kiválasszuk, melyik dögös nindzs[...] fegyvert akarjuk használni. Fejbebúrjuk shurikennel, vagy inkább nyilat b[...]



Akárcsak az eredetiben, a horog segítségével olyan helyekre is eljuthatunk, amelyekre más gyilkosok még gondolni sem mernek. Ilyenek a háztetők, vagy a magas faágak.













A puskapor használatát a szamurájok szentségtörésnek tartották, de ez nem akadályozza meg őket abban, hogy felrobbanjanak miatta. Minden tudásodat latba kell vetned, ha le akarod győzni a túlerőben lévő ellenséget. A nindzsabombák nagyot szólnak!

Hét gyilkossági módot élvezhetünk – és élvezni fogjuk őket...”

Mint egy új változattól várató, a *Tenchu 2* inkább az ereti (*PSM* 7/10) továbbfejlesztt változata, mint egy radikáan új játék. Akár Ayame vagy imaru szerepébe bújunk, úsztunk, tárgyakat lophatunk el, t még a holttesteket is odébb zhatjuk. A lopakodó gomb seségével leguggolhatunk, bukncezhetünk, vagy háttal a falk dőlve lopakodhatunk A több nt 20 eszköz – fúvócső, robnó nyílvessző, nádszál, amelyel a víz alól is levegőt vehenk, stb. – lehetővé teszi, hogy nden küldetés egy külön mény legyen.

Nos, amit eddig láttunk a *nchu 2* lenyűgöző kidolgozottgából és remekbe szabott csekményéből, az arra enged köteztetni, hogy minden játékos polcán meglesz a helye a játéknak. Az egyetlen gikszer az, hogy a kamera néha túlzásba viszi a lopakodást; olyannyira, hogy nem is mutatja, mi történik éppen. Amikor ki kell bújnunk rejtekhelyünkről, mert ráléptünk egy gallyra, s közeledik egy lándzsa éle, a képernyőn épp csak a fejünk búbja látszik. Vész esetén pedig a kezelőszervek sem sokat segítenek, mert nincs fordulj-és-támadj gomb. Ha ezeket a bibiket kiküszöbölik, a *Tenchu 2* fényes jövőt ígér az Azuma klán számára. ■

Pete Wilton

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KATONÁK HASBA AKARNAK SZÚRNI MINKET



Néha a bujkálás nem vezet eredményre, és szemtől szembe kell megvívnunk az ellenséggel – ez nem veszélytelen vállalkozás, főleg ha egy jól felszerelt szamurájcsapattal állunk szemben. Ilyenkor a megfelelő távolságban kell tartanunk magunktól az ellenfelet, majd egy több vágásból álló kombót kell kezdenünk. Így elkerülhetjük, hogy pizsamás metéltként végezzük.

PSM VÉLEMÉNY

PONTOK

- Kitűnő bújócskázás
- Sok nindzsa-ketyere
- Nagy és kidolgozott 3D szintek

PONTOK

- Rakoncátlankodó kamera
- Macerás kezelőszervek
- Nehéz elsajátítani

MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Tenchu 2* elsajátítása nem éppen könnyű. Ha azonban van türelmed vele maradni, egyre inkább úgy forog majd az agyad, mint az igazi nindzsáké. Ahogy tovább játszod, azon kapod majd magad, hogy már akkor is a heverő mögé bújva kúszol ki a konyhába, ha csak egy Túró Rudit akarsz enni

Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Sugar And Rockets
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Szeptember

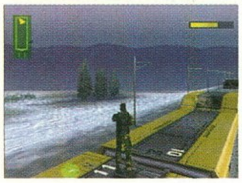
Chase The Express

ELSZÁNT EURO-TERRORISTÁK KAPARINTOTTÁK KÉZBE A VONATOT – NEKED CSAK ANNYI A DOLGOD, HOGY EGY KICSIT ELBESZÉLGESS VELÜK...









Minden lövésre figyelj oda – a rosszfiúk ügyesen céloznak. Szerencsére legtöbbjük lőszert vagy elsősegély-csomagot is elhullajt, miután lekaptad, úgyhogy nem kell izgulnod

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZ IZGALMAS TŰZPÁRBAJOK



Jack Morton, a *Chase The Express* amerikai hőse sokkal gimnasztikusabb karakter, mint Leon, Jill, vagy Chris Redfield valaha is voltak. Levetheti magát a földre, hogy kisebb támadási felületet nyújtson, elgurulhat, hogy fedezéket keressen, vagy gyorsan visszavonuljon, mikor a helyzet kezd forrósodni. Ennek segítségével a tűzpárbajok sokkal taktikusabbá váltak, és belecsöppenhetünk néhány remekül kivitelezett tűzharcba.

A legelső, ami feltűnik a fura elnevezésű *Chase The Express*-ben (*Vonathajsza*), az az, hogy már szinte fájdalmasan hasonlít a *Resident Evil* játékokra. A Sugar And Rockets fejlesztőgárda tagjai fogták a *Resi* képletet, és alkalmazták a játék mechanizmusának legutolsó darabkájára is, ideértve a karakter mozgását és a kamera viselkedését is. Még a véres helyszín is igencsak *Resident Evil*-hangulatot áraszt...

„Dehát ez nem is rossz!" – kiálthatná a lelkes *Resi*-rajongó; és ami meglepő, hogy még igaza is volna. Az ötlet nyilvánvalóan az volt, hogy „jó helyről lopni nem szégyen", emellett a történet is gyökeresen különbözik az őstől. Terroristák szállták meg egy NATO-vonatot, amelyen többek között a francia nagykövet utazott családjával, és a te feladatod, hogy a nap hősévé válj (nem holtan, hanem megmentve mindenkit...).

Nos, lehet, hogy a vonat nem tűnik elég tágas környezetnek egy kalandjátékhoz; ez azonban nem közönséges vonat – arra készült, hogy menekültek százait szállítsa a háborús zónákból a biztonságos területekre. Hatalmas és összetett helyszín, rakás kódzáras ajtóval, elektromos zárakkal, interaktív környezettel, tehát a fejtörők terén most sem kapsz pihenőt.

Mint a legtöbb hasonló játék esetében, a harc itt is alapvető fontosságú. A *Chase* egy kicsit több taktikázást igényel, mint a szokásos 3D lövöldözősdik, emellett gimn tikai képességeket, mint földre hanás, elugrás, vagy a vállon át rulás. Ez sajnos nem mindig mu dik olyan jól a vonat nyújtotta kösebb téren belül, de még nem

> „Terroristák szállták meg eg NATO-vonatot, és a te feladatod, hogy a na hősévé válj - lehetőleg nem holtan..."

láttuk az egész játékot. A játék talmaz még egy célzórendszert amelyik jelez, ha ellenség van a tóteredben, így nem kell attól félned, hogy elpazarolod a lősze

A *Chase* ígéretesnek tűnik, találtunk egypár bosszantó tulaj ságot, amiket a megjelenésre re hetőleg kijavítanak. Kezdetnek dául a játék a zombik és egyéb szörnyszülöttek hiánya ellenére tiszta *Resident Evil*. A fejtörők szolgálnak nagy meglepetésekke az ellenfelek túlságosan is kiszámíthatóak. Emellett persze észben kell tartani, hogy a játék még korai szakaszban tart; eme pedig ellenére megéri odafigyelr rá. Legközelebb még több infóv szolgálunk. ■

Al Bick

PSM VÉLEMÉNY

+ POINTOK
- Filmszerű kameraváltások
- *Resident Evil*-szerű játékmenet
- Bővelkedik a fejtörőkben

– POINTOK
- Egy kicsit egyhangúnak tűnik
- A párbeszédek nevetségesek
- Túl kevés a lopakodás

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Miután eleget játszottál vele lassan világossá válik, hogy *Reident Evil*-re emlékeztető nyitás, animációk és kamerák ellenére valami hiányzik; a tek azonban még csak kezdeti stádiumban van, és ez változhat.

The Misadventures Of Tron Bonne

A DISNEY LÉTREHOZTA A FLUORESZKÁLÓ SISAKOS BRUCE BOXLEITNERT A *BABYLON 5* SOROZATBAN, DE A CAPCOM *TRON BONNE*-JA EGÉSZÉBEN VÉVE IJESZTŐBB...

A kapzsiság jó. Ez volt a nyolcvanas évek klasszikus szappanoperájának, a Dallas-nak hitvallása, amire úgy tűnik atott a *The Misadventures Of Tron Bonne.* Az olajmániás Ewingok biztosan olvasták a drágakőmániás Bonne-ék történetét, hiszen nem szükséges nús fantázia ahhoz, hogy a cselszövő Jockey a dörzsölt Teiselt helyettesíthesse, de azt se nehéz elképzelni, hogy a mérges kis törpe Lucyvel keresztezett Pamela nem más, mint maga Tron Bonne kisasszony, a kis sarna tinédzser boszorkány, a Lucy-féle válltömés helyett robotruhában.

Ha emlékszel a *MegaMan Legends*-re, ismerősök lehetnek a Bonne-k, akik nélkülözik a Patrick Duffy-féle (a Dallas Bobby-ja) vonzerőt. Az ő erkölcsi ráhatása nélkül ezek a kis gonoszok kirabolják az állatkórházat, lelövik a rendőrnőt, hagyják, hogy saját robotcselédjeik elégjenek. Mindez óriási mennyiségű nemesfém utáni hajsza közben történik. A *Tron Bonne* keveri az akció, az RPG és a rejtvény stílust, így néhány feladatban hiányoznak az egyébként kötelezően elvárható ellenségek és akadályok, míg más esetekben kérdéses a helyi lakosok kihallgatása és a csapdák hatástalanítása.

Mint az előző *MegaMan* változatok, a *Tron Bonne* is alapvetően egy játszható folytatás néhány vad és őrült sajátosság következtében. Mialatt vadászol a drágakövekre és irányítod undorító kis szolgáidat, hogy az emberekre jelzőbombákat dobjanak, azon tűnődsz, vajon mi járhat az eszükben? Van valami rendszeresség ebben az őrületben, ami majdnem nyugtalanító. Ahogy egyre mélyebben fedezed fel cselédeid magánéletét, rájössz, hogy egyedülálló személyiségük van a kis fratereknek. Vannak köztük zsémbesek, bárdolatlanok, szeretetre méltóak vagy kábultak, lezüllöttek és olyanok, akik megteszik azt, amit mondasz nekik. A feladatok fokozzák rohamaikat és ügyességüket, a különleges elemek pedig újabb munkára inspirálják őket. Az RPG hasonlít a *Final Fantasy*-re, de elég, ha szürke agysejtjeidet alapjáraton tornáztatod.

Amiben bizonytalan és botladozó a *Tron Bonne,* az a vezérlés és a megjelenítés. A pörgetés a vállgombokkal őszintén szólva eléggé dühítő, és egyébként is minden olyan régimódinak tűnik. Vajon el fog-e ámítani ez a hókusz-pókusz? Ha szereted a gyenge dolgokat, meg a Light Colát, minden bizonnyal.

Pete Wilton







Akció helyzetek! **A kis csaj elszántan hajszolja a pénzt, hogy kifizethesse bátyja váltságdíját. Tron rákap a bűnöző életmódra: robotteremtményeit használja, hogy bankokat raboljon, és zsarukat veressen laposra.**



A „puzzle" (rejtvény) szinteken ott találod a kis Tron lányt, amint egy olyan robotot irányít, ami ládák áthelyezésére van kiképezve

> **„Jellegzetessége a jó játszhatóság néhány őrült sajátosság következtében"**



Az RPG-s elemek a kaland missziókban bukkannak fel, ahol drágakövek és más értékes alkotások után kell kutatnod

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A CSINTALAN KIS CSELÉDEK...

Igen, a cselédek a *Tron Bonne* egyedülállóan legszórakoztatóbb sajátosságai. Kuncogj csendesen, mialatt Miss Bonne-tól egy fenséges rakétát kapnak, elgázolja őket óriási robot teherautójával, vagy a nagyobb szolgákkal ügyel rájuk. Szent Ég!





PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Jók a mániákus cselédek
- Keveredik a rejtvény, az RPG és az akció
- Fokozatosan erősödő kihívás

– PONTOK

- Régimódi
- Természetellenes vezérlés
- Időnként elég fura

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Több van benne, mint első látásra gondolnád. Áss a felszín alá, és találsz bőséges rejtvényt, lövöldözést és kalandot, hogy elfoglald magad vele, de sok függ attól, hogy hogyan boldogulsz az őrült karakterekkel és a cselekménnyel

Kiadó: Take 2
Fejlesztő: Lost Toys
Játékosok száma: 1-2
Megjelenés: Augusztus

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

MoHo

HA A SZENT ANDRÁS TÖRÉSVONALON ÉLSZ, AZONNAL MEGÉRTED A MOHO-T. HA NEM, PRÓBÁLD KI







Ahol a lábaidnak kellene lenniük, ott egy gömb van. Juhéj!





Gyenge fickók a kiborgok, allergiásak a lángszóróra, vízre, lézerre és szinte mindenre a játékban. Szerencsére válthatsz a karakterek között (gyors, de gyenge – cammogó nehézsúlyú) a legjobb megoldás érdekében

Korosodó konzolokból (hogy neveket ne is említsünk) hamar kifogy az egykoron bennük rejlő fantázia, miközben játékerővel még rendelkeznek. Néhány fejlesztő a lelkét is eladja az ördögnek, hogy pár fillért kereshessen egy elavult gépre írt, amúgy használható ötlettel, ami attól még nem lesz új, hogy a név után odabiggyesztenek egy római számot. De a PlayStation kivétel. Lehet szürke, de még évekig eltart. És ez az, amiért az olyan programozók, mint a Lost Toys, meglepetést tudnak szerezni nekünk egy szavakkal sajnos leírhatatlan, mindazonáltal igazi játékkal.

Képzeld el a *Robot Wars*-t, keresztezve a *Gladiators*-szal és a *Tony Hawk's Skateboarding*-gal. Tűzgolyó hajtású kiborg vagy (nem vicc), aki tektonikus dühvel gördül és ugrándozik a hullámtöréses tájakon. Kihasználod a gravitációt, szörfölsz, lendületet veszel a felszínt elárasztó hullámhegyeken és völgyeken. Minden szint egy alárendelt játék, ahol bizonyos feladatokat kell elvégezned. A Last Man Stands-ben (Utolsó Emberig) robotokat győzöl le. A Power Ball-ban (Tűzgolyó) mágneses golyókat hajítasz egy állásra, mialatt robot kapuőrök püfölnek. A toldalék szinteken plusz pontokért versenyzel az óra ellenében. A Pursuitben (Üldözés) egy elemi erejű földrengés üldöz. Ezenkívül még egy csomó verseny különböző változatait próbálhatod ki.

Talán egymagukban ezek a feladatc eléggé hétköznapiak, de próbáld ki őket a MoHo szint félszürrealista p remvidékén, és azon veszed észre magad, hogy kezedben a joypadddel

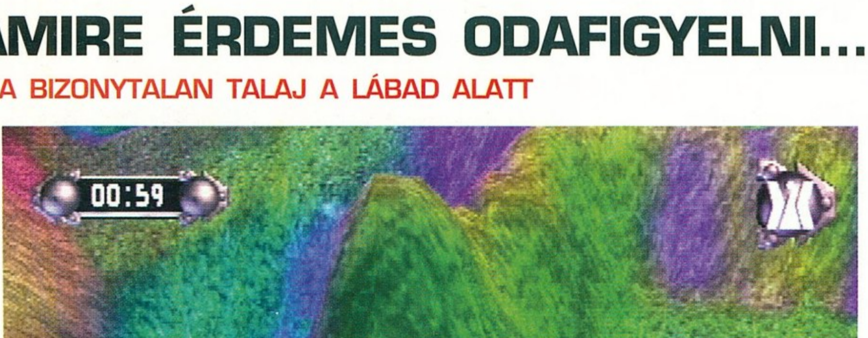
> **„Becsületet érdemel, ha az összes ördögi szint erejét sikerül megtörnöd"**

egyszerűen ledermedtél. Becsületet érdemel, ha az összes ördögi szint erejét sikerül megtörnöd. Előreláthat tóan bohózatba illően fogsz elesni, hogy csillogó szemekkel csak azért visszatérj, és újra próbálkozz. Úrrá leszel a nehézségeken, amint rájössz hogyan kell átugrani azt a félcsövet hogy elérd az ajándékot. Majd átbo ladozol a „nyilvánvaló, hogy elhibázod" útlevágáson, mielőtt átszelnéd területet, és a szint végén az egyetl szerencséd, hogy már csak a végső akadály előtt omlasz össze. Mint a legtöbb platform ihletésű játék, a *MoHo* is egyeseknek nagyon, mások nak nagyon nem nyeri majd el a te szését. Akárhogy is lesz, augusztusban minden kiderül. ■

Mark Dona

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A BIZONYTALAN TALAJ A LÁBAD ALATT



Ha a föld rázkódik és hullámzik, mint a viharos tenger, fel a hullámokra és lovagold meg őket! Bámulatos a hatás, bár azoknak valószínűleg nem újdonság, akik a Föld tektonikus törésvonalain élnek (például a Szent András, Kaliforniában). Ha a Lost Toys készítene egy szörfös játékot, ő lenne a nyerő.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Buja grafika
- Szokatlan játszhatóság
- Őrjítően kábító hatás

− PONTOK

- Hiányzik az egyéniség
- Ismétlődés veszélye
- Dühítően frusztráló lehet

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Üdítően új és változatos, és mindent elkövet azért, hogy az is maradjon, elég csak az aljátékok és jutalom szintek sokaságára gondolni. Könnyen a győzelmi vágy megszállottjává válhatsz, de ez függ a nehézségi szinttől és az újrajátszás jelentőségétől. Várd meg exkluzív demónkat.

London Racer

adó: Infogrames
jlesztő: Davilex
tékosok száma: Egy
egjelenés: Augusztus

Nem sok játék büszkélkedhet olyan egyértelmű alapötlettel, mint a *London Racer.* Bepréselődünk egy minibe, végigzúzunk M25-ös autópályán, cirkálunk egyet a arble Arch-on, előzgetjük a riválisok auit, lerázzuk a zsarukat és elsőként halaunk át a célvonalon. A program olyan, intha a *Gran Turismo* összezsugorított áltozat lenne; feljavítjuk a tragacsot, de özben már gyűjtünk egy gyorsabbra.

Az Infogrames célja nyilvánvalóan az, gy egy poénos, olcsó (valószínűleg tízezer Ft alatti) és színes játékot készítsen, nem pedig az, hogy komolyan rivalizáljon a PlayStation autóversenyeinek nagymenőivel. Kétülésesünkbe izmosabb motort szerzünk, erősebb fékeket építünk be, a sebességváltót kicseréljük egy jobbra, készülünk a további izgalmakra, amelyek helyenként a *Rage Racer Age* Assolutóját idézik.

Kedves mivolta ellenére vannak problémák a *London Racerrel.* Először is, a grafikája messze van a tökéletestől: a távolban foltok tűnnek fel, s csak akkor jövünk rá, hogy egy autó közeleg, amikor már ijesztően közel járnak. A kameramozgáson is lenne mit javítani, mert zavaróan félrecsúszik, amikor felmegyünk a járdára. Hogy a zsaruk üldözésének lehetősége és a nagy sebességnél jól működő kamera elég-e a sikerhez, nos, az még egyáltalán nem biztos. ■

Pete Wilton

VÉLEMÉNY

Lehet, hogy London hangjainak nagy részét a jövőben agyrészt csikorgó kerekek és vijjogó szirénák adják? Mindez azon múlik, ogy a *London Racer* végső változata mekkora hatással lesz a játékosokra.



Törvény kellene az olyanok ellen, akik így vezetnek. Ááá, itt a Westminster. Kafa

Wild Rapids

adó: Eon
jlesztő: Fujimic
tékosok száma: Egy, illetve kettő
egjelenés: Július

A vízisport-versenyeknek rossz híre van a PlayStation világában – ha tudni akarjuk, miért, elég visszagondolnunk a *Rapid Racer*-re. A gutóbbi próbálkozás, a *Hydro Thunder* jatott valamit a siralmas képen. A *Wild Rads*-nak, amely az első „evezz-egy-kenun-a-vízesések-között" típusú verseny a ayStation világában, szintén sokat kell ég fejlődnie ahhoz, hogy mi, szárazföldi nyek megbarátkozzunk a vízzel.

A *Cool Boarders* készítői által pátyolgatott ték jócskán emlékeztet a *Wild* erős örvényeire és kemény szikláira. Egy evezős bőrében egy kajakba ülünk és az USA-ban, Európában és Japánban próbálunk szerencsét. Tournament módban a zuhatagok egyre nehezebbek és gyorsabbak, így néha inkább kell törődnünk a levegőben és kanyarokban való manőverezéssel, no meg az éhes alligátorok és kiszögellő sziklák kikerülésével, mint magával az evezéssel.

Mire kicsit megnő az önbizalmunk, már képesek leszünk egyszerre figyelni a víz alatti akadályokat és a mellettünk nyomuló ellenfeleket. Az egész dolognak igencsak játéktermi jellege van – olyannyira, hogy egy evező-szerű kellék használata itt talán praktikusabb lett volna, mint az ⊗ gomb nyomkodása. A fő bajunk az a játékkal, hogy a fájdalmasan egyenes pályák és a rengeteg szikla miatt már egyáltalán az is egy kihívás, hogy fent maradjunk a víz felszínén. ■

Pete Wilton

VÉLEMÉNY

A *Wild Rapids*-ban evezni valóban zgalmas, de a függőleges folyó és a rengeteg szikla iatt mindez egyben frusztráló is



A zuhatagok egyre meredekebbek és gyorsabbak, ahogy előrehaladunk a Tournament módban

Kiadó: Square Europe
Fejlesztő: Squaresoft
Játékosok száma: 1
Megjelenés: Augusztus

Front Mission 3

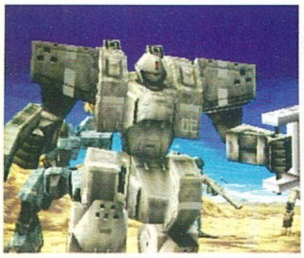
EZ LENNE A JÁTÉK, AMELY ÚGY HAT MAJD A STRATÉGIAI STÍLUSRA, MINT A FINAL *FANTASY VII* A SZEREPJÁTÉKOKRA? A SQUARE NYILVÁNVALÓAN ÍGY VÉLEKEDIK







Okos vas: a harc mellett Wanzereidnek még különböző taktikákat is megtaníthatsz, mint például „terület megszállása", vagy – a biztonság kedvéért – a „tetesd magad halottnak"







Dupla dinamit: semmi sem fejezi ki a „gonosz" szót jobban, mint egy pár Wanzer, a vállra szerelhető rakétákkal és a csuklóra erősített, robbanólövedékeket köpködő Gatlinggal...

Már jóval több, mint híresztelés, hogy nagyobb japán tervezőcégek már készítettek kísérleti tanulmányokat a hatalmas mech-öltözetekről. Nem vicc. A kutatás alapján állítható, hogy a nano-technikával készített szintetikus kerámia lesz az alapanyaga, mivel ez igen ellenálló és könnyű.

Úgy gondolod, hogy ez őrültség? Talán igazad van; és még mindig kiderülhet, hogy a mech valójában a legmegbízhatatlanabb fegyver, ami az utóbbi időben készült. Ez talán nem is annyira lényeges, ha figyelembe veszed, hogy a termék piaci értéke és keresettsége meglehetősen magas lenne, mivel képes a négy bűvös szót kiváltani a földkerekség minden gyerekéből: „Nekem is kell egy!".

A *Front Mission 3*-ban bőven találhatsz mecheket. Itt ugyan Wanzer a nevük, de olyan részletességgel modellezték és kivitelezték őket, hogy már-már elhiszed, hogy valóban is léteznek. Zörögnek, eltaposnak, fehér ruhás tudósok hadát riasztják ki fedezékéből; röviden, neked is kell egy.

A 2112-s évben járunk, és a világot már nem országok osztják több részre, hanem óriáscégek területei. Egy csapatnyi Wanzer-pilótát irányítasz, akiket egy sornyi lázadás leverésére és a politikai igazság kiderítésére vetnek be a melegebb helyzetekben. A játék hangulatára inkább a közeljövő, mintsem a teljesen elszállt science-fiction jellemző, mivel a téma az egyre növekvő feszültség az OCU (keleti országok), az USN (az egyesült Észak- és Dél-Amerika) és a DHZ (Kína) között. A képbe valahol az EU is befér, de őket túlságosan lefoglalják a belső vi-



szályok ahhoz, hogy a többi c portosulással való csatározáso gondolkodjanak.

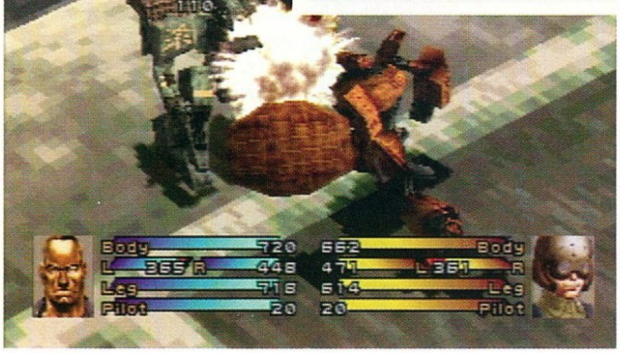
Mielőtt még megtévesztené az akcióra éhes játékosokat, v junk a közepébe. A *Front Mis sion 3* egy stratégiai játék, an nek küldetéseit RPG-szerű cse ményszál fogja lazán össze. H szereted a *Vandal Hearts*-ot, é tetszettek a régebbi *X-Com* ré szek, gyorsan belejössz majd a körökre osztott játékmenetbe. saját körödben parancsokat ad hatsz ki, mozgathatod a Wanzereidet, és visító lövedékeket zúdíthatsz a gyönyörűen mode

> **„A legtöbb stratégiai játéktól eltérően a tempó villámgyors, pergő..."**

lezett, részletesen kidolgozott fegyverekből. Ha okosan terve tél, a te sérüléseid minimálisal lesznek, mikor a ellenség visszaló. Az Akci Pont (AP) határo meg, hogy az eg ségeid mit és há szor tehetnek eg körön belül. Egy iz mosabb rakétavetőv célzás, célra tartás a lövés rengeteg A emészthet föl, m ha csak egy szimpla bénítófegyverről van szó, lesz elég, hogy odaszáguldj a célponthoz üss, és még maradjon elég AP hogy a következő támadást kontrázhasd – ez nagyon kelle tud lenni.

A Wanzerek teljesen egyén igényekre szabhatók. Ha ki ak rod cserélni a puskádat gránát





Ha kőkemény harci gép vagy, a nyilvánvaló probléma akkor van, mikor találkozol eggyel, aki még nálad is nagyobb











Ami minket illet, a 15 méteres fém csata-öltözet király ötlet, és már alig várjuk, hogy a sarki boltban is lehessen kapni

e, vagy a fémlábakat lánctal-
kra, körülnézhetsz a boltokban,
megtalálhatod a kívánt alkat-
zeket. Megpróbálhatod a köny-
í páncélt a messzehordó raké-
kal, vagy a kőkemény és ne-
zebb ötvözeteket a kis hatótávú
yverekkel kombinálni, mielőtt
kerülhetne a fényezésre... és
kor a legközelebb látod ked-
c Wanzeredet a csatamezőn, a
tozások tökéletesen láthatók
znek rajta.

Ami még említésre méltó a
ont Mission 3-ban, az az, hogy
egtöbb stratégiai játéktól elté-
n a tempó villámgyors, pergő.
csata rövid, vad, és feszültség-
teli, ahelyett, hogy száraz, ne-
án unalmas lenne; még a tá-
dások is életszerűvé válnak a
ső kameraállásoknak köszön-
ően. Még egy néha megjelenő
tott képernyős mód is belefért
átékba, ahol az egyik képer-
részen a páncéltörő lövedékek
al szétszaggatott távoli ellen-
edet (és a mögötte lévő szitási-
falat) láthatod.

Ahogyan a *Final Fastasy VII* meggyőzte a játékosokat, hogy RGP nem csak trollokról és irűkről szólhat, a Square nyil-
valóan azt reméli, hogy a *Front Mission 3* új rajongókat hódít meg a stratégiai játékok oldalára. A PC tulajdonosok már évek óta játszanak ilyen programokkal, de a *Front Mission 3* egy bátor lépés volt a PlayStation piacon dolgozó kiadó részéről. Egészen mostanáig egy ilyen játék soha nem került volna ki Japánból – a feltételezés az volt, hogy az európai játékosok kizárólag a vezetős, verekedős, és focis játékokat veszik. Hogy a *Front Mission 3* milyen sikert ér el nálunk, az még kiderül, de már most úgy tűnik, hogy a sorozat – és a műfaj – legjobbjával állunk szemben.

Zy Nicholson

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK
- Intelligens játékmenet
- Pergő csaták
- Több hetes játékidő

– PONTOK
- Ijesztően nagy számok!
- A történet
- Gyengébb hangeffektek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A stratégiai műfaj sokak számára egyet jelent a képernyő előtt való unatkozással; míg a *Front Mission 3* alapvető rajongótábora (a stratégiák a szerelmesei) adott, megpróbál új híveket szerezni az igényes kivitelezéssel. A 3D animációk és a zúzós csaták talán az akciójátékok fanatikusait is közelebb csalogatják majd

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

KIHAGYHATATLAN RAKÉTA-ÁRLESZÁLLÍTÁS





A *Front Mission* egy V&H (vásárlás + harc) játék – eladhatsz vagy cserélhetsz fegyvereket, páncélokat, egyéb alkatrészeket, hogy aztán jobbat szerezz. Használd a belső hálózatot, hogy egy pillantást vethess a nagyobb fegyver-gyártók web-oldalaira.

Kiadó: Crave
Fejlesztő: UDS
Játékosok száma: Egy vagy kettő
Megjelenés: Július

Sno Cross Championship Racing

LEJTŐMÁNIÁS LETT A CRAVE AZ EGYIK ÚJ VERSENYJÁTÉKÁVAL





A motorszánon végig hóesésben versenyezhetsz, és nagyokat ugorhatsz



Öt évvel a PlayStation megjelenése után, a versenyjátékok szinte hihetetlen mennyiséget szakítanak ki a piacból. A *Gran Turismo* és folytatása jóformán minden létező autót elhasznált; a *Wipeout* a sci-fi kedvelőket szórakoztatja; míg a mountain bikeok, motorcsónakok, játékautók, versenymotorok és a bizarr vágtató állatok (hála a *Running Wild*-nak) tovább színesítik a választékot. És most jön a Crave a versenyműfaj elhanyagolt területével – a motorszánnal.

A verseny, bajnokság és időpróba (Tournament, Championship, Time Trial) módokról nem is beszélve, fineszes és fürge játék a *Sno Cross*. Az UDS fejlesztőgárdája (*No Fear*, *PSM* karácsonyi különkiadás 6/10) teljesen kihasználta a havas helyszínek adta lehetőségeket, hogy egy elég jó sebességgel futó játékot alkosson, és egyben a profi látvány gyomorforgató szorult helyzeteivel és ugrásaival szórakoztasson. Tipikus „győz az első" szituációban versenyez a játékos négy ellenfelével szemben. Profi helyszínek és pályák határozzák meg a játék szerkezetét, bár ezeket némileg lerontja az újdonságnak szánt, de szörnyűre sikeredett kijelző képernyő, amely jelenleg mindegyik szakaszra rányomja bélyegét. A háttér aprólékos, de ha rendezetlenséggel párosul, akkor az megbocsáthatatlan.

Mindegyik szinten tesztelhető a sebesség és a pontosság. A havat kavaró indulás után nélkülözhetetlen lesz az ügyes kanyarodási képesség és a gondos körültekintés, amelyről az egyszerű, gyorsítást és hidegvé[...] bedőlést biztosító vezérlő rendsze[...] gondoskodik. Tizenkétféle szán v[...] lasztható, amelyek kezelése term[...] tesen különbözik egymástól, bizto[...]

> **„A változatos versenymódok[...] ról nem is be[...] szélve, finesze[...] és ügyes játé[...] a *Sno Cross*"**

tandó a változatosságot, ami a j[...] nyolc pályájából sajnálatos módo[...] hiányzik. Szerencsére az UDS eg[...] kiváló, könnyen kezelhető pályasz[...] kesztővel is ellátta új termékét.

Az első benyomások alapján, akárcsak az EA *Sled Storm*-ja, a *Sno Cross* is újszerű, és bár korlá[...] zottan, de mindenképpen színesíti [...] versenyműfajt. Grafikailag valaho[...] gyakorlatias hasznosság és a tets[...] tősség között helyezkedik el, még azzal a szörnyű, korszerűsített ki[...] zővel együtt is, amitől az egész r[...] módias lesz, és amely lerontja a részletes hátteret. Túl jón és ross[...] maradt még egy megválaszolatla[...] kérdés, ami kikerülhetetlen. Azok[...] rövid pályákra gondolok, amelyek még egy múlékony borzongás illú[...] ját sem tudják igazán érzékeltetni minden igyekezet ellenére sem. ■

Steve Mer[...]

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A TRÜKKÖS HUPPANÓK ÉS UGRÁSOK




Az ugrások **pontosan tükrözik a játék lendületét. Bőgő motorral kell feltörtetned a lejtőn, hogy a másik oldalon be tudd venni a kanyart. Ha elvéted, azon veszed észre magad, hogy kirepültél gépeddel a tömegbe...**

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Gyors sikerélmény
- Hatékony vezérlő rendszer
- Pályaszerkesztő

– PONTOK

- Szörnyű képernyőkijelzés
- Gyanús az élettartam
- Rövid versenypályák

! MIELŐTT MEGVENNÉ[...]

Az új versenyötletek keresése folytatódik, és ez itt egy ki[...] elégítő próbálkozás, amely a kapható választékot színesíti. Ami hiányzik a tartalomból, a[...] a lelkesedés pótolja, különösen, ha a cselekményes pályaszakaszokra gondolunk, amelyek teljesen kihasználják a motorszán adta lehetőségeket.

ló: Konami
esztő: Kalisto
ékosok száma: Egy
gjelenés: Július

Nightmare Creatures II

IDEGESEN MOCOROGSZ EGYÜLTŐ HELYEDBEN? ÉRZED, HOGY IJEDELMEK VÁRNAK RÁD? ITT EGY JÁTÉK, AMELYBE TÉNYLEG BELEBORZONGSZ MAJD...

É jszakánként torz alakok tűnnek elő a sötétből. Karmaik az utca kövén csikorognak, rothadó rnyaik pedig a nehéz éjszakai egőt szántják. De nem ez az, elytől inunkba száll a bátorsá-k. Félelmünk főleg abból ered, y szinte reménytelen elkerül-k a halálos tőrdöféseket és a es ütésváltásokat. Förtelmes yíthatóság – nos, ez utóbbi ig a Nigthmare Creatures *'M* 5/10) játékosainak okozott álmokat.

Száz játékbeli (és három való-s) év telt el azóta, és a gonosz azsló, Crowley most 1934-ben k fel, hogy feltámassza a halot-t és vidáman éldegéljen az un-tó szörnyek társaságában. Nem éges, az eredeti *Creatures*-nek volt a maga sajátos hangulata ótikus vonzereje. A *Nightmare atures II* azt hivatott bizonyítani, y mindezt el lehet érni jobb zhatóság mellett is; anélkül, hogy ességünkben kettéharapnánk a ünk karfáját.

Minden szempontból ez minden egyik legsötétebb PlayStation ka. A kezdeti szinteken (szó sze-) a sötétség medencéjében nk, s a csúszós szegélyt tapogat-félvakon. Aztán ott vannak azok ízös alakok, akikből kutyakaját csinálnunk, s találkozunk bekö-tt, vértől és egyéb undorító test-vektől tocsogó félemberekkel is – ket közegészségügyi szempontból rdemes eltakarítanunk. Eddig a sto nagyjából a *Tomb Raider* irányvonalát követi. Igen, valóban ugorhatunk, úszhatunk és mászha-tunk (ellentétben például a *Resident Evillel)*, de ezeknek a képességeknek csak bizonyos mértékig vesszük hasz-nát. A hangsúly – ugyanúgy, mint az első játékban – az akción van, ame-lyet felfedezős jellegű feladatok is tarkítanak – kulcsokat keresünk, szennycsatornákon hágunk át, és ut-cákat pásztázunk végig.

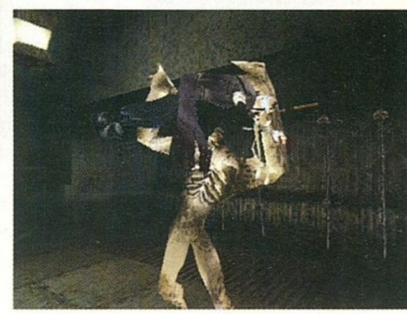
> „Ez minden idők egyik legsötétebb PlayStation játéka"

A *Nightmare Creatures II* azon-ban elődjénél már jóval fejlettebb bestia. Az irányítás gyakorlatiasabb, és jóval kevesebb a késés a gombok megnyomása és a karakter cselekvé-se között. Szűnni nem akaró kétsé-geink azonban továbbra is vannak az egyszerű, csapd-és-aprítsd jellegű já-tékmenet miatt, bár a védekezés le-hetősége miatt legalább kissé csök-kenhetnek félelmeink azt illetően, hogy darabokra tépnek a förmedvé-nyek. Nem kizárt az sem, hogy a *Nightmare Creatures II* még a dohos tömlöcök rajongói számára is nyo-masztó lesz egy kicsit. Sajnos azon-ban a „fejlesztés ködjében" az ilyes-mit még lehetetlen megjósolni. ■

Pete Wilton







A tűz nem olyan halálos a zombi cimborák számára, mint szeretnénk. Ehelyett érdemes belevágni a fejszét ebbe a lángoló, rothadt húskupacba és újra pokolra küldeni őt

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

GYANÚS FOLTOK A PÁNCÉLINGEN



A *Nightmare Creatures II* büszkén vállalja, hogy bővelkedik a vérontásban és a korlátok nélküli erőszakban. Ha valami gusztustalannal találkozol egy kis sikátorban, itt az ideje, hogy suhints egyet a fejszéddel és lenyisszants egy-két létfontosságú szervet. Sokszor több csapásra is szükség van; ezek nyomán fröccsen a vér, amely makulátlan ruházatunkon is nyomot hagy. Ezt 40 fokon nem szedi ki a mosógép...

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

Eszméletlenül baljóslatú szintek
Hatalmas ellenségeket hányhatunk kardélre
Jól eltalált filmbejátszások

– PONTOK

Túl egyszerű közelharc
Túl sötét van mindenütt
Talán nem elég tartalmas

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy tűnik, a Kalisto az eredeti játék problémáinak egy részét sikerrel korrigálta, de ez még mindig nem feltétlenül elég a *Metal Gear*, a *Resident Evil 3* és a *Tomb Raider*: The Last Revelation mezőnyében. Egyelőre nem győztek meg minket…

SZÖVEG: Kósa Szabó Krisztina/Sinka Zoltán Gábor

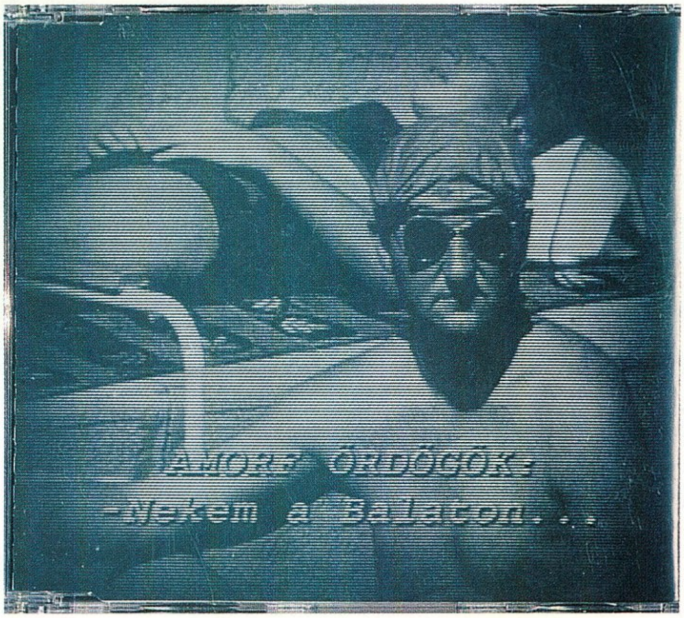
MÉDIA KÖRKÉP CD/DVD

A PSM ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

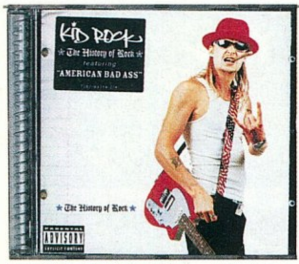
>>Már megjelent!>>

AMORF ÖRDÖGÖK
NEKEM A BALATON
(UCMG Magyarország)



A nyár különleges időszak a zeneiparban, is. Hatalmas slágerek születnek, egy jó dallal új zenekarok is bekerülhetnek a halhatatlanok közé. Az Amorf Ördögök első maxija tökéletes nyári sláger. A *Nekem a Balaton* eredetije egyszer már brutálisan nagy siker volt Magyarországon, 1961-ben Németh Lehel és Felföldi Anikó előadásában, a Körmendy együttes kíséretével. Az Amorf Ördögök feldolgozása pedig nem hoz szégyent a nagy elődökre, sőt. Önfeledt vidámság, egyéni zenei világ, szem nem marad szárazon. A *Nekem a Balaton* igazi családi kedvenc is lehet, mutasd meg a szüleidnek, és rögtön mosolyogni kezdenek.

Értékelés: A Balaton a Riviéra, a Gellérthegy a Himalája 10/10



>>Már megjelent>>

KID ROCK
The History of Rock (Warner)

A név és a cím is tökéletesen félrevezető lehet gyanútlan, őszinte rock rajongók számára. Kid Rock, azaz Bob Ritchie, egy detroiti fehér srác, rapper, DJ. Tavaly robbant be a köztudatba, a *Devil Without A Cause* c. lemeze jókora port kavart körülötte. A *The History of Rock* egy válogatáslemez a korábbi darabokból. Van itt minden, korai rock feeling, hip hop és funk. Az albumon megtalálható a Metallica *Sad But True* c. alapművének sajátos feldolgozása, *American Bad Ass* címmel. Ha a rock pontos történelmét nem is innen fogod megtudni, azért még okozhat meglepetéseket ez a CD. Számunkra az volt, és neked?

Értékelés: Amerikai sikertörténet 7/10

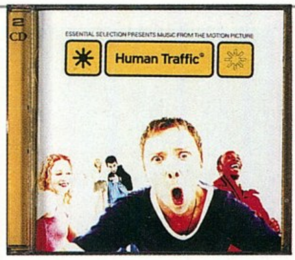


>>Már megjelent>>

ARMAND VAN HELDEN
Killing Puritans (Warner)

A nagy sztárok új produkciói fokozott érdeklődésnek vannak kitéve. Újra és újra át kell ugrani a lécet, mindig illik többet, jobbat nyújtani. Armand van Helden a house élet egyik legnagyobb alakja, igazi világsztár. Kellő kétkedéssel vettük a kezünkbe az új albumot, de hiába kerestük a kifogásokat, csak szántszándékkal tudnánk roszszat állítani a *Killing Puritans* c. albumról. Korszerű hangzás, egy lépéssel az aktuális trendek előtt. Külön figyelmet érdemel az a taktika, hogy a zenék fő motívumait évtizedekkel ezelőtti break, art punk klasszikusoktól veszi át. A ßKoochyß c. sláger alapja pl. egy régi Gary Numan dal. Mindez zseniális zenei ízlésre, tudásra vall.

Értékelés: Tánczene a legjavából 8/10

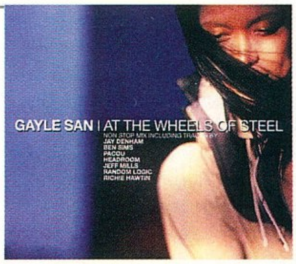


>>Már megjelent>>

HUMAN TRAFFIC
Filmzene (Warner)

Csak semmi felesleges időpazarlás. A *Human Traffic* c. filmben mindenki tökéletesen magára és baráti körére ismerhet, aki egyszer is belevetette magát a szombat esti láz mélységeibe. A dupla CD pedig hűen tükrözi egy londoni szombat este zenei felhozatalát. Kis párbeszéd foszlányok színesítik az összképet, amelyekből kiderül, hogy hőseink időt, pénzt, energiát és magukat sem kímélve az utolsó cseppig élvezni kívánják a pillanatot. Ez bárkinek könnyen sikerülhet a CD segítségével is, hiszen olyan klasszikus előadók mega slágereit tartalmazza a 2 CD, mint Armand van Helden, a Fatboy Slim, vagy a Primal Scream.

Értékelés: Nem csak szombat este 7/10



>>Már megjelent>>

GAYLE SAN
At the Wheels of Steel
(UCMG Magyarország)

A tánczenei élet erősen a férfiak által uralt terület. Vannak persze kivételek, híres női DJ-k, elég csak Marushára gondolni. Gayle San egy kicsit más kategória, nem kommersz kirakat DJ, sem zeneileg, sem emberileg. Nyugodtan maradhatott volna fotómodell is, hiszen még ma is az egyik legelragadóbb személy a tánczenei életben. Az új mixalbuma nem kegyelmez a hallgatóknak. Gayle még mindig hamisítatlan minimál technót játszik. Fokozatosan emelkedik a feszültség, újabb és újabb dimenziók nyílnak meg az *At the Wheels of Steel*-t hallgatva. El sem hinnéd, ha csak a borítót látod.

Értékelés: Csak hangosan élvezhető igazán 9/10

JÁTÉK

AMORF ÖRDÖGÖK

Igazán nem vennénk a szívü maradnál a nyár legvidámab toklók közül, ezért a *PSM* ká osztálya 5 darab *Nekem a B* maxit juttat annak az 5 szere akik az alábbi szimpla kérdé válaszolnak. Ha a választ ma tudod, csak kérdezd meg a s kapásból vágni fogják.



Hogyan folytatódik a szöve

Nekem a Balaton...

1. ... a mindenem
2. ... a Riviéra
3. ... túl mocskos

A válaszokat, a neveddel é címeddel július 24-ig küld alábbi helyek valamelyiké
- **Levél: Budapest, Pf. 141. 1**
- **SMS: 06 30 / 244-9669**
- **E-mail: tof@externet.hu**

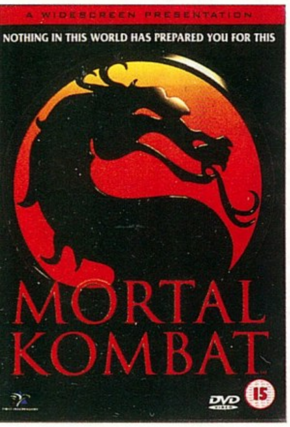
A júniusi játék nyertesei.

- **Lippay Csaba, Miskolc**
- **Strobel Árpád, Balatona**
- **Bence Linda, Nagyvenyi**
- **Ferencz Csaba, Mónosbé**
- **Kiss Melinda, Budapest**

A helyes válasz Bruce Willi Gratulálunk!



A HÓNAP DVD-I

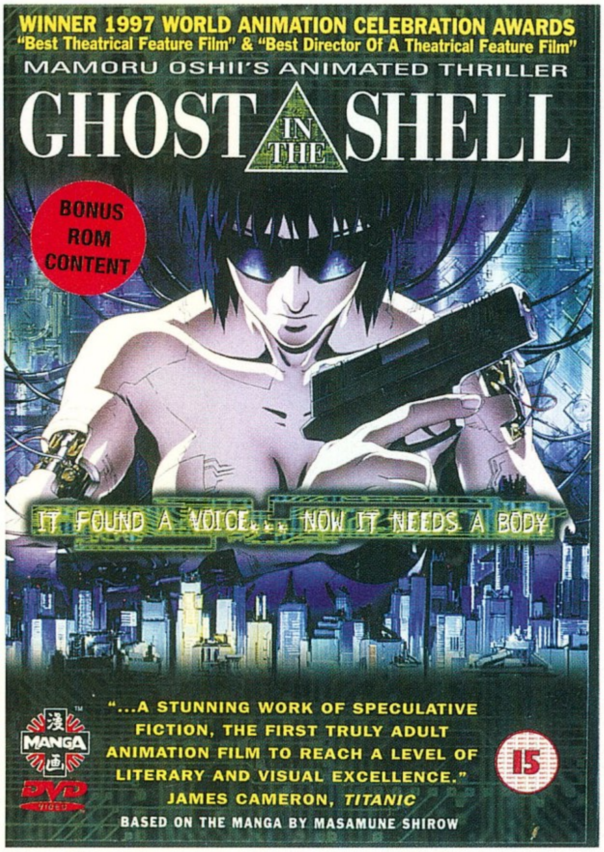


>>Már megjelent>>

MORTAL KOMBAT
(Gong Express)

Ezt a címet mindenki ismeri. Még olyan emberek is, akik utálják a játékprogramokat, csillogó szemekkel emlékeznek egy két mérkőzésre, bármilyen géptípuson. Természetes volt, hogy előbb utóbb el kell készülnie a filmnek és ez hét évvel ezelőtt meg is történt. Azóta már sok vér lefolyt a képernyőkön, lett folytatás is meg minden. Nekünk csak az motoszkál a fejünkben, így az első rész kapcsán, hogy miért kell törvényszerűen a bárgyú történetet kreálni minden ilyen esetben. Ha a játékot bírtad, kellemes nosztalgiára készülj!

Extrák: **Harcosok menü, filmográfiák**
Értékelés: **A kedvenc karaktereid újra előkerültek 6/10**



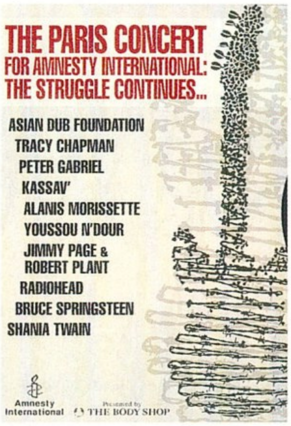
>>Már megjelent>>

GHOST IN THE SHELL
(Gong Express)

Az emberiség legnemesebb kérdéseit boncolgatják a hónap DVD-i. Barátság, kitartás, siker, harc túlélésért, segélykoncert az emberi jogokért és természetesen a gonosz és a jó örök küzdelme kerül terítékre felületes szórakozásnak álcázva.

MANGA. Így, csupa nagybetűvel. A *Ghost in the shell* a műfaj leghíresebb darabja, többszörös díjnyertes, rengeteg új mozisikernek (pld. a *Matrix*) ihletője. Ez az a film, ami új utat mutatott mindenkinek. A félreértések tisztázása végett, ez nem egy aranyos rajzfilm gyerekeknek. Kegyetlen, sokkoló, rideg világot mutat meg, a történet pedig az egyik legzseniálisabb, ami valaha mozgóképen bemutatásra került. Talán csak a ßSzárnyas fejvadászß lehet összehasonlítási alap. Már a doboza is furcsa borzongással teli nyugalmat áraszt, ott a helye a gyűjteményedben.

Extrák: **Hogyan készült, DVD ROM bonusz, web link, stb...**
Értékelés: **Nem lehet teljes az életed nélküle 10/10**



>>Már megjelent>>

THE PARIS CONCERT
(Choice Disc / Gong Express)

Az Amnesty International párizsi segélykoncertjéről készült film, szokás szerint, a legnagyobb popcsillagokat vonultatja fel. Ez még nem is lenne szokatlan, ez alapszabály ebben a műfajban, de az már igen, hogy az Asian Dub Foundation is szerepel a DVD-n. Politikailag korrekt húzás, az ázsiai kisebbség képviselői pedig élnek a lehetőséggel, a lemez legjobb pillanatai az ő fellépésükhöz fűződnek. Kisfilmektől a dalai lámáig minden együtt van ahhoz, hogy emberi jogi kérdésekben tisztán lássunk, és természetesen a bevétel is jótékony célokra fordítódik. Bravo!

Extrák: **Diszkográfiák**
Értékelés: **Mindenki nagyon segítőkész 7/10**



>>Már megjelent>>

A MUPPET SHOW NEW YORKBAN
(InterCom)

Ha már nem emlékszel Brekire és társaira, akkor a *Muppet Race Mania* előtt nézd meg ezt a filmet. 1984-ben készült, tehát igazi klasszikus. A srácok olyanok amilyenek, hihetetlen egyszerűséggel élik az életüket, bábokként az emberek között. A csapat a Broadway meghódítását tűzte ki célul ez alkalommal, szerinted sikerül nekik? Mi ennyi év után is tátott szájjal néztük végig a filmet, pedig szemét kritikusokhoz méltóan nagyon szerettünk volna hibát találni. Most nem sikerült!

Extrák: **Trailerek, magyar feliratok**
Értékelés: **Békák, malacok, medvék és patkányok. Ráadásul énekelnek 9/10**



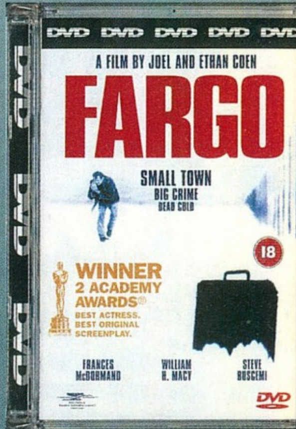
>>Már megjelent>>

AZ UTOLSÓ CSEPP
(InterCom)

Az eredeti cím sokkal kifejezőbb. A *Tequila sunrise* egy durva koktél, egy veszélyes keverék, ami jól fejbekólint, még egy hűvös teraszon is. A film is ilyen. Sztárparádé, összekuszált szálak, végig izgalmas cselekmény és még azt is elhinnéd, hogy szomorú lesz a vége. Hogy a kép még kuszább legyen, végig nem tudod eldönteni ki a jó és a rossz, a becsületes drogdealer vagy a szemét zsaru. Nagy kérdések ezek Miamiban. Még jó, hogy Amerika messze van és ilyen dolgok ott is csak filmben történnek. Vagy nem?

Extrák: **Rendezői kommentár, hogyan készült, magyar feliratok**
Értékelés: **Mindenki gyanús 8/10**

FARGO



A Coen fivérek zseniális krimije a tét ebben a hónapban! Kisváros, nagy balhé, véres megoldások. Három szerencsés kaphat egy egy DVD-t, csak erre a kérdésre kell jól válaszolni:

Melyik film nem a Coen testvérek műve?

1. A nagy ugrás
2. A nagy Lebowski
3. A nagy zabálás

A válaszokat, a neveddel és címeddel július 24-ig küld el az alábbi helyek valamelyikére

- **Levél: Budapest, Pf. 141. 1306**
- **SMS: 06 30 / 244-9669**
- **E-mail: tof@externet.hu**

A MÚLT HÓNAP NYERTESEI:

- Kis Ábrahám, Győr
- Tóth Lálszló, Szeged
- Török Judit, Budapest

A *Blair Witch Project* csak kitalált történet. A nyerteseknek gratulálunk, és mindenkinek köszönjük a leveleket!



PSM VERSUS...

ILLÉS TAMÁS

MURÁNYI

>Helyszín:	Murányi Kereskedőház Mammut Üzletközpont
>>Cím:	1024 Budapest, Lövőh tel: 345-8200
>Produkció:	kszk+szg@tof.production
>>E-mail:	tof@externet.hu
>Szöveg:	Kósa Szabó Krisztina Sinka Zoltán Gábor
>Fotó:	Bognár József

MEGDÖNTÖTTED A PÁLYAREKORDOT? EGYSZERŰEN NEM TUDSZ VESZÍTENI AUTÓVERSENYEKBEN? ÚGY ÉRZED ITT AZ IDEJE, HOGY ÉLŐBEN IS MEGCSILLOGTASD A TUDÁSOD? ELŐBB OLVASD EL EZT A CIKKET!

Az előzményekről már olvashattatok a júniusi *PSM*-ben, egyszerűen nem lehetett kihagyni a lehetőséget. Minket is, akárcsak az összes autóversenyjáték rajongót, nagyon foglalkoztatott az a kérdés, hogy mennyire reálisak ezek a programok. A nagy összecsapás résztvevői Illés Tamás, az egyik legsikeresebb magyar autóversenyző és Török Albert, a *PSM* autóverseny fenoménja voltak.

PLAYER 1

Illés Tamás. Kétszeres magyar bajnok, egyszer autókrosszban, egyszer pedig a pályaautóversenyek legfelső kategóriájában, az S csoportban aratott győzelmet. Külön érdekesség, hogy Tamás viszonylag későn kezdett el versenyezni, hat évvel ezelőtt indult először életében autóversenyen. Ma az Euro Nissan sorozatban versenyez, ami gyakorlatilag a Forma 2-nek felel meg. A FIA GT Championship magyar futamán ő képviselete a hazai színeket. Két és fél éve PlayStation tulajdonos és amint az a múlt havi *PSM*-ből kiderült, rendszeresen játszik, F1 játékokkal.

PLAYER 2

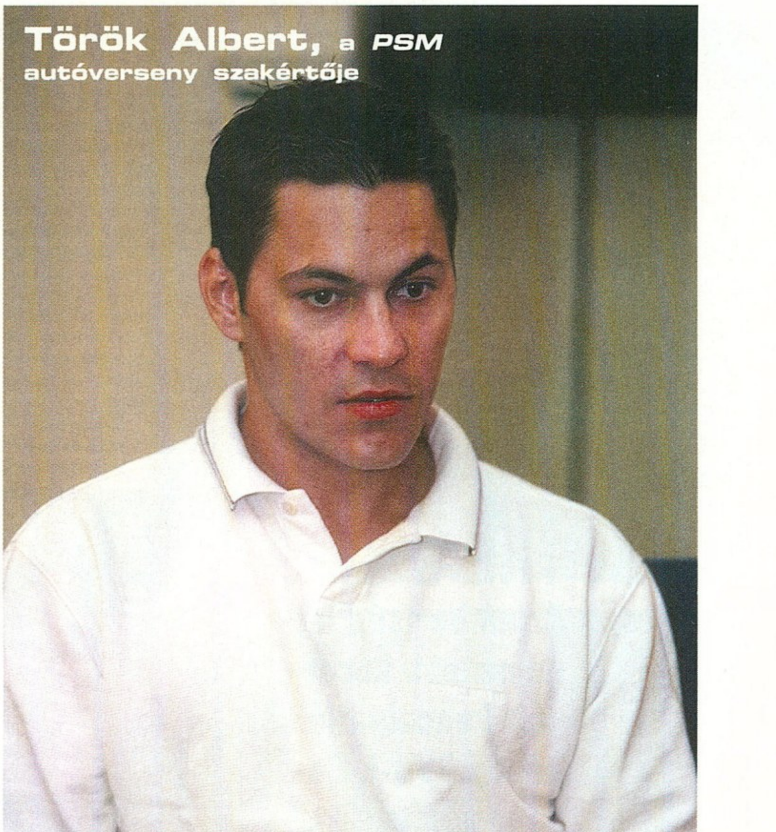
Török Albert. Két éve játszik rendszeresen PlayStation-el. Miután egyébként is nagyon érdekli az autósport, elsősorban az F1 és a rally, így nem meglepő, hogy kizárólag csak az ilyen típusú programok tudják lekötni. Analóg irányítóval, kézi váltóval nyomja a versenyeket, jelenleg a *Colin McRae Rally 2* rejtelmeiben van elmélyülve. Nem is hallunk tőle sokat mostanában, csak a játékról mesél, igen felfokozott idegállapotban.

GRAN TURISMO 2

Bemelegítésnek a PlayStation világának egyik klasszikusát választottuk. A *GT2* rajongók szerint ez a játék áll legközelebb az valódi autóversenyzés élményéhez, kíváncsiak voltunk egy igazi versenyző véleményére.

A küzdelem analóg irányítókkal folyt. Annak ellenére, hogy Illés Tamás hagyományos joypaddal szokott játszani hamar megbarátkozott ezzel a rendszerrel is. Ja kérem, a rutin.

Arcade versenymódban, Corvettekkel álltak a rajtvonalhoz. A verseny szoros volt, de a pálya és a játék alapos ismerete nélkül Tamásnak nem volt könnyű dolga a *PSM* versenyzője, Török Albert ellen. Az eredmény végül is a papírforma szerint *PSM* győzelmet hozta. Albert igen meggyőzőnek találta ellenfele játékát, ismeretlen irányítóval, ismeretlen pályán csak kevéssel maradt el mögötte. A barátságos mérkőzés



Török Albert, a PSM autóverseny szakértője

alatt mindkét versenyző igen sok haszn információval szolgált a másiknak, mi p nagyon kíváncsiak voltunk arra, hogy a PlayStation klasszikusról mi lesz az igaz versenyzéshez szokott pilóta vélemény

IT - Az autók irányíthatósága és az gyan viselkednek az reális. A fékezés viszont nagyon rossz. Ettől eltekintve, élethű a program. -

A *GT2* tehát beváltotta a hozzá fűz reményeket. Ha ebben a játékban jó e ményeket tudsz elérni, különösen a Gr Turismo módban, akkor már reális vers tapasztalatok birtokában vághatsz neki következő lépésnek, pld. az *F1 2000*-ne Mi is ezt tettük.

F1 2000

Melyik másik pálya lenne alkalmasabb versenyre, mint a Hungaroring, ha egy gyar autóversenyző véleményére vagy kíváncsiak? Különösen úgy, hogy Tamá nagyon szereti a mogyoródi pályát, mi den sikerét ennek a helynek köszönhet valószínűleg betéve tudja minden mét A játékokban mindenki beleélheti mag kedvencei helyébe, most is ez történt. másnak Villeneuve, míg Albertnek Schu macher a favoritja, így BAR-Honda Fer párharcnak néztünk elébe. Az igazi aut versenyzésben is az adott pályához val beállítások a legfontosabbak, így minde lélegzet visszafojtva várta a nagy szakn titkokat Tamástól.

IT - A balance a legfontosabb, aero mikailag és mechanikus tapadásilag is. lassú kanyarokban a mechanikus tapad fontos, ezt a stabilizátorokkal, a futóm opciókkal, dőlés, összetartás, stb. lehet érni. A gyors kanyarokban pedig a balar az aerodinamikával kell összehozni és ennek a kettőnek is össze kell klappol és akkor lesz jó. Olyan pályán ahol na tapadás van, ott nagyobb dőlést adnak kerekeknek, csúszósabb pályán pedig v vissza a dőlést. A felfüggesztést is a fe lethez kell hangolni, a Hungaroring csú sabb és nem teljesen egyenletes, itt m puhábbra kell állítani, különben az auto pattog a pályáról. -

A verseny időmérő körökből állt. A

rekt beállítások után a versenyzők nekilát-tak a körrekordok felállításának. Az *F1 2000* azonban számos valótlan dolgot tartalmaz, a kormányzás nagyon valószínűtlen és a Hungaroring modellezése is hagy kívánni valókat maga után. Tamás szerint az *Formula 1 '98* jobb, élethűség és grafika tekintetében is.

IT - Nem akarom senki kedvét elvenni, de a '98-as változattal sokkal jobb játszani, jobb az autó viselkedése, reálisabbak a szituációk. Ha rámész a kerékvetőre kicsúsztál, a fűről nem tudsz visszajönni, az biztos. Nincsenek pályapontok amikhez lehetne viszonyítani. Ez a játék nem az igazi. -

Hiába tehát a 2000-es dátum, mint már sokszor, most is kiderült, hogy egy folytatás nem automatikusan jobb az elődjénél. Ha igazi F1 élményre vágysz PlayStation-on, akkor a *Formula 1 '98* a megfelelő játék számodra.

AZ AUTÓVERSENYZÉS IGAZI KULCSKÉRDÉSEI

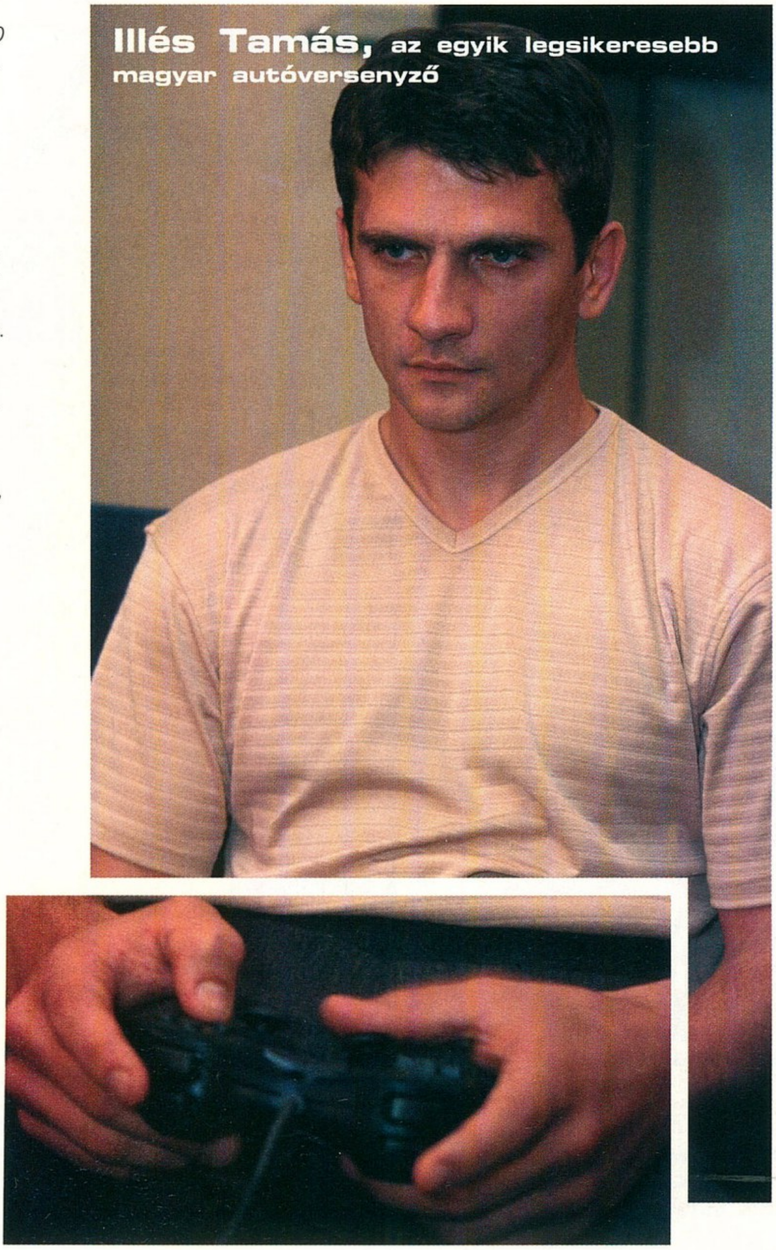
A teszt ideje alatt végig kérdésekkel bombáztuk Tamást, aki nagyon meglepő dolgokat mondott, arról hogy mi a döntő dolog a technikai sportokban.

IT - Ma az autóversenyzés a mérnökök harca. A beállításokkal, az autó felkészítésével dől el a verseny, mind az F1-ben, mind a rallyban. A pilóta szerepe annyi, hogy pontos információkkal tudjon szolgálni a mérnököknek az autó viselkedéséről, akár egy tizedes értéket is érezni kell, pld. a gumik keménységénél. A sikerben a versenyzőnek, kb. 20 % szerepe van. A többi a csapaton múlik. A pilóták szerepe inkább a reklámstratégiában kiemelt, végül is a nézők elsősorban őrtük rajonganak. Aki ma, mondjuk az F1-ben versenyez, az kevés kivételtől eltekintve nagyon jó pilóta. Azonban akkora különbségek nincsenek közöttük tudásban, mint azt az eredmények mutatják. Nagyon sok pénz van ma a sportban, így azoknak a pilótáknak van csak esélyük akiknek a felkészítését úgymond végigvitték, sok év gokart, F2, F3, csak így lehet helyt állni. -

A teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy Tamás 24 évesen ült először versenyautóban, ráadásul egy rallykrossz versenyen. Ehhez képest ma már kétszeres magyar bajnok és az Euro Nissan sorozat sem éppen óvodások seregszemléje.

Tehát vannak még csodák, rád is várhatnak meglepetések kedves olvasó! Egy dolgot ne felejts azonban el, a játékban aratott sikerek, még nem jelentenek automatikus belépőt a versenypályákra. A fizikai, technikai felkészítés elengedhetetlen, civil autóval közúton soha ne próbáld ki a Playstation-on szerzett tapasztalataidat!

Az életben nincs restart! ■



Illés Tamás, az egyik legsikeresebb magyar autóversenyző



Szakmai tapasztalatcsere



1. Kis László, Keszthely
2. Tóth Jozsef, Győr
3. Bakos Hajnalka, Nagykanizsa
4. Barnabás József, Budapest
5. Pick Róbert, Dorog
6. Oláh Pál, Mende
7. Nagy Gabor, Dunakeszi
8. Debreceni László, Budapest
9. Lang Zoltán, Mosomagyaróvár
10. Nagy Árpád, Göd
11. Tomko Csaba, Szerencs
12. Nemeth Gergely, Mosomagyaróvár
13. Szabó Gábor, Budapest
14. Ban Robi, Göd
15. Béres Endre, Budapest
16. Kamarás Nikolett, Miskolc
17. Katona Balázs, Szeged
18. Horváth Éva, Budapest
19. Szabó Imre, Nyíregyháza
20. Merengõ Péter, Budapest
21. Tóth Roland, Nyíregyháza
22. Kalamár Zoltán, Budapest
23. Vígh Dezsõ, Budapest
24. Horváth Réka, Zalaegerszeg
25. Merlics Katalin, Budapest
26. Nagy Gábor, Kecskemét
27. Rába Péter, Budapest
28. Grósz Viktor,
29. Balázs Róbert, Győr
30. Lakatos József, Budapest

A helyes válasz a 2. volt. A GT világbajnokságot harmadjára rendezték meg a Hungaroringen. Mindenkinek köszönjük a megfejtéseket, a nyerteseknek gratulálunk!



Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

VÉRES JÁTÉKOK A SZTÁRLEVÉLBEN * EGY KITARTÓ LEVELEZŐPARTNER * RAJZOK, AMIKET TI KÜLDTETEK



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

SZIASZTOK LEVELEZŐK,
Indítsunk egy nagyon kedves levéllel, aminek tetszetős külalakja, a képek közé szépen beillesztett szövege csak mégjobban kiemeli a tartalmát:

„Hello PlayStation Magazin!
Először is bocs a hivatalos megszólításért, kedves Anikó, hisz te bontod az ilyen leveleket. Bízom benne, hogy nem bánt meg, ha tegező stílusban írom levelemet, hisz a magazinban leadott kis arcképed alapján még biztos gimibe jársz. Tényleg, egyszer majd írhatnál magadról is, hogy ne csak az arcodat ismerjük meg. Azért merészkedek írni, mert kb. öt hónapja vettem meg a PSX gépemet, és azóta minden hónapjában megveszem a magazint. Igaz, egy kicsit borsos az ára, de megéri. Amikor megvettem a gépet, azt hittem, hogy csak egy sima játékprogramokat lejátszó masina, de ahogy az újságot olvasom, azóta tudom, hogy tévedtem. A magazinból tudom, hogy mennyi mindent lehet rákötni, milyen hatalmas a programválaszték, és ebben is segít a lap, hisz tele van leírásokkal, jobbnál jobb adatokkal; ezért a régebbi számok is érdekelnek. Próbálom beszerezni őket, nagy segítség lenne, ha küldenél egyet ajándékba az első hat szám közül. Cserébe küldöm a másik oldalt található rajzokat, már amennyire rajznak nevezhetjük őket. (felesleges szerénykedned – szerk.) Azt szeretném végezetül kérdezni, hogy ha előfizetni szeretnék az újságra egy évre, akkor lehetne-e másik programok közül választani, mert jobban az autós, motoros, repülős, szimulátor jellegű programok érdekelnek. (...)

Szabó Balázs, Vörs



Szabó Balázs munkája

Kedves Balázs! Természetesen tegezz nyugodtan, nálunk ez a szokás. Szerintünk, mi, elhivatott játékosok egy táborba tartozunk. Mi is tegezünk benneteket, olvasókat, és ezt természetesen ti is megtehetitek felénk. A soraidba épített bókért, és a rajzolt virágért külön köszönet jár! (Tudod a gimi padját már néhány éve kinőttem!) Az ajándék játékkal kapcsolatban anyit tennék még hozzá, hogy sokféle kiadványt szoktunk kiküldeni, és éppen ezért jó lenne, ha a megrendeléshez mellékelnétek, milyen stílusú program érdekel benneteket, esetleg azt is, hogy mi az, ami már megvan. A következő számban már igyekszünk a választható programokat is feltüntetni, ez azonban nem kizárólag a PSM szerkesztőségén múlik. Neked pedig, küldök egyet a régi számok közül.



Lara, Angyal Mártontól

Íme a következő levél:
„Hello PSM!
*Szerintem az újság, a PS2 Hírek, a játékleírások részletesek és tartalmasak. Rendszeres olvasója vagyok a Tervezetnek, Előzetesnek, Szemlének, a Szigorúan Titkosnak és a CD Mellékletnek. A demóval nem voltam mindig megelégedve, amúgy tudom, hogy nem mindenkinek egy stílus tetszik, ettől eltekintve az újság szuper. Valamikor megveszem a Tipp Magazint is, abban is egész jó dolgok szoktak lenni, a lényeg az, hogy a Medak of Honor után belekezdtem az Exhumed nevű játékba. Nem tudom, hogy tudtak ilyen hót f*s dolgokat beletenni, de végül is beleszerettem és nem tudom abbahagyni, eljutottam sokáig és megakadtam. Már egy hete egy pályán rostokolok. Egyszer annyira szétvetett az ideg, hogy a kontrollert a földhöz, utána majdnem a TV-be vágtam, szerencsére nem lett baja. (lásd a Sztárlevelet! – szerk.) Úgyhogy ha tudtok valami leírást küldeni, légyszíves küldjétek el. Ja!!! Ha Jade Cocoonhoz is tudtok valamit, akkor ahhoz is légyszi! U.I.: Csak így tovább!!!*

Sulyán Ákos, Orosháza

Ákos, leveledet a PSM Tündérnek továbbítottuk, hátha ő tud gyógyírt a bajaidra. Addig is, végezz hosszú, megnyugtató, légző gyakorlatokat, igyál egy pohár tejet vagy sört, mert az is segít relaxálni. Ne idegeskedj, ez csak játék. Tudom, hogy abból is egy rohadtul kemény, rosszindulatú darab, de hát ilyen is kell.

SZTÁR LEVÉL

„Tisztelt PSM!

(...) Ilyen színvonalas újságot még nem olvastam. Az a legtutibb, hogy ez pont a kedvenc időtöltésem tárgyáról szól. Én imádom a sportjátékokat, ahol nincsen vér. Kicsit eltúlzottnak találom a ma piacon futó „véres" játékok számát. Gondoljunk csak a Resident Evil bármely részének a sikerére. Kár, hogy sok fejlesztő inkább gondol a bevétel nagyságára, mint arra, amit a termékük gerjeszt. (valószínűleg ez nem fog megváltozni – szerk.) Azért persze az éremnek van másik oldala is, jobb, ha valaki a játékban éli ki vadállati ösztöneit, mintha az életben tenné. Azon is látszik, hogy profi az újságotok, hogy minden játék ismertetésénél megtaláljuk a korhatárt. Lehet, hogy sokan legyintenek rá, de fontosabb, mint azt bárki gondolná. Én is játszottam már olyan játékkal, ahol annál több pontot szerzünk, minél kegyetlenebb módszerrel tesszük el láb alól az ellenfelet. Ezek is nyújtanak bizonyos izgalmat, de sehol sincsenek ahhoz, ha tisztességes, sportszerű játékkal legyőzzük az ellenfél csapatát. Szerintem jó ötlet lenne, ha az egyik számban leadnátok egy olyan összefoglaló táblázatot (vagy hasonlót), amiben az összes jeles fejlesztő és kiadó szerepelne, és a nevesebb, vagy sikertelenebb játékaik."

Grán János, Dunaújváros



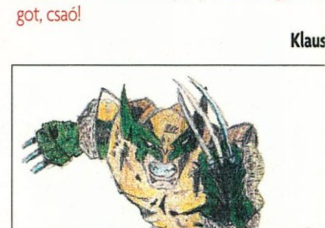
A levél valóban megszívlelendő sorai nem [...] nyelnek különösebb kommentárt, csak ann[...] hogy teljes verziós játékot küldünk ajándék[...] Sportjátékot. Ami a játékcím-táblázatot ill[...] már benne is van az újságban, mert Te volt[...] sokadik, aki ilyet kért.

„Hej PlayStation Magazin!!
Remélem ez a levelem bekerül a magazinba, mert már eddig hármat írtam, de egyik se került be. Na mindegy, nem ez a fontos, hanem az, hogy baró, sőt király az újság! Legjobban az Előzetes és a Visszhang tetszik. Kedvenc játékaim: Tekken, meg a többi verekedős játék, meg még a FFVIII. (...) Ha van felesleges példány a 6-os és a 8-as számból, akkor légyszi küldjétek el, mert ez a kettő hiányzik csak. Köszike. Csaó, hello. U.I.: Örökös olvasótok, Szegedi Gergő. További jó munkát mindenkinek!!"

Kitartásod íme, elnyerte jutalmát! Mivel havi r[...] levelet kapunk, teli mindenféle rajzzal, irománn[...] csak kevés szerencsés kerül be a rovatba, de m[...] láthatja, a kitartás meghozza a maga gyümölcs[...] dünk az újságból is.

Az oldalon látható rajzok beküldői egy-egy tel[...] ziós játékot kapnak munkájukért cserébe. Váro[...] vetkező havi leveleket, jó nyaralást, vegyétek a[...] got, csaó!

Klaus[...]



Wolverine, Pálvölgyi Pétertől

LETÖLTÉS

AZ IDŐ, MINT TUDJUK, PÉNZ. AZ IGAZSÁG MÉG ENNÉL IS FONTOSABB; A 60-AS LEMEZNÉL AZONBAN SEMMI ESETRE SEM





Hosszú utat tettünk meg, kicsim... **Két év után Colin újból a pályán...**



SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

Van néhány igazi nagy név az ehavi lemezen. Mindjárt a legelején ott található Colin McRae és partnere, Nicky Grist a *Colin McRae Rally 2.0*-ban, őket szorosan követi a fénykardos *Jedi Power Battles.* Találkozhatunk még a régi kedvenccel, a *Destruction erby*-vel is, pontosabban *Raw* alcímmel rendelkező folytatásával. Nem szaad azonban, hogy a nagy öregek elhomályosítsák a holnap leendő sztárjait: zek között szerepel a SCE *In Cold Blood*-ja, az Infogrames *Hogs Of War*-ja, s a Take2 *MoHo*-ja. Sosem árt egy kis friss vér a keringésbe...

Catherine Channon

A 60. LEMEZ HASZNÁLATA

etöltés után a ← és → jobbra gombokkal scrolozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó lindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó tán resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba! Mellékelj pár sort a hibajelenségről, hogy munkánkat megkönnyítsd! Postázd a szerkesztőség címére! Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Colin McRae
Rally 2.0

■ **KIADÓ**	Codemasters
■ **MŰFAJ**	Rally szimulátor
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

Miután lecserélték Subarujukat az új Ford Focus-ra, Mr. McRae és Mr. Grist újból sikerre viszik a rally műfajt. Az úttörő újításokat szerepeltető *ColinMcRae Rally 2.0* az utolsó milliméterig kihasználja a kedvenc konzolunk adta lehetőségeket. A demóban a Nicky melletti vezetőülésben elhelyezkedve végigmehetsz a három pálya egyikén, amelyet a program véletlenszerűen választ ki – Finnország, Franciaország, Svédország. Úgyhogy mindenki kösse be magát, és irány a pálya...

■ **Irányítás**

⊗	Gyorsít
◎	Kézifék
△	Kameraváltás
□	Fék
R1	Hátranézés
↑↓←→	Kormányzás
START	Szünet

■ **Egyéb jellemzők**
A több hónapos finomhangolási perióduson átesett teljes verziós *ColinMcRae Rally 2.0*-ban több lehetőséggel találkozol, mint ahány csokifajtát találnál Svájcban.

■ **További infók**
Kukkantsd be a Focus motorháztetője alá a *PSM 10*-ben található leírás segítségével.





Érezd az
arcodba csapó s
ahogy az *N-Gen*
beli tájain szágu
végig, miközben
szélyes elemeke
rülgetsz. Mindö
öt perced van, l
áthaladj az össz
lenőrzési ponton
lelődd rosszindul
ellenfeleidet, úg
mindent bele







Elképzelhető, hogy szükséged lesz az Erő használatára ahhoz, hogy élve keresztüljuss a Föderáció hajójának veszélyein





Jedi Power Battles

■ KIADÓ	Activision
■ MŰFAJ	Verekedős
■ VERZIÓ	Játszható demó

A *The Phantom Menace* történetét lazán követő *Jedi Power Battles*-ban öt Jedi lovag egyikét választhatod ki, hogy aztán felöltve a kényelmetlen csuhát az *Episode I* különböző helyszínein csapd agyon a gonoszt. A demóban a Kereskedelmi Szövetség hajóját verheted végig; a helyszín eredetileg béketárgyalásokra szolgált volna a Jedik és a kereskedők között, most azonban leginkább a Harcosok Klubjára emlékeztet. Keresztül kell fénykardoznod magad a Szövetség droid-hajóján, különféle robotokat felaprítva útközben.

■ **Irányítás**

△	Erős támadás
□	Suhintás (vízszintes támadás)
○	Ugrás (kétszer megnyomva dupla Jedi-ugrás)
✕	Csapás (függőleges támadás)
←→↓↑	Mozgás
L1	Védekezés
L2	Erő-képességek váltogatása
R1	Ráállás az ellenségre (a legközelebbire)
R2	Futás
START	Szünet + menü
SELECT	Váltogatás az Erő és az Egészség kijelzési módok között
△	Rövidtávú Erő-támadás
□	Speciális tárgy használata (rövidtáv)
○	Rövidtávú védekező-Erő használata
✕	Nagy hatótávú Erő-támadás

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verzióban Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia vagy Plo Koon bőrébe bújva apríthatod a rosszfiúkat.

■ **További infók**

Az Erő legyen veled, és segítsen megtalálni a teljes *PSM* leírást. Esetleg gyarló halandó képességeid használatával lapozd fel a *PSM 11*-et...

N-Gen Racing

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Jövőbeli racer
■ VERZIÓ	Játszható demó

Az *Ace Combat* és a *WipEout* eme futurisztikus keveréke a legelső ilyen stílusú játék PlayStation-ön. Nem is szimulátor, nem is sima versenyjáték, inkább a kettő ötvözete. A demóban öt perced van arra, hogy te legyél az ég ura a három *N-Gen* gép egyikében.

■ **Irányítás**

L1/R1	Gyors pörgés (jobbra és balra)
L2/R2	Csűrés (jobbra és balra)
△	Fegyver léptetése (harcos besorolástól felfele)
○	Tűz az aktuális fegyverrel (harcos besorolástól felfelé)
✕	Tolóerő
□	Utánégető bekapcsolása
SELECT	Cycle between views
START	Menü behívása

■ **Egyéb jellemzők**

A teljes verzióban lehetőséged lesz g peket venni, feltuningolni őket, és m tétekre menő versenyeken indulni ve Ha megnyersz néhány küzdelmet roz öreg Hawk-oddal, elég pénzed gyűlik össze, hogy egy sokkal komolyabb já gányba, például a Mirage-ba fektethe

■ **További infók**

Kapcsolj hátramenetbe, és tolass viss az előző számban található leíráshoz



Mernél harcolni a *Street Fighter* két legelszántabb karakterével? Hozz ki mindent belőlük a demóban, és próbáld meg bemutatni az összes s speciális támadást – amíg a teljes verzió megérkezik

Street Fighter EX 2 Plus

■ KIADÓ	Virgin
■ MŰFAJ	Verekedős
■ VERZIÓ	Játszható demó

A z aprótermetű Ryu felölti fehér hacukáját, és kiáll a bivalyerős, kopasz Sagat-tal. A Capcom *Street Fighter* sorozatának legújabb darabja tehát megérkezett, és te is belekóstolhatsz a fentebb említett pár harcába; mi Ryu-ra fogadtunk... A sorozat következő része egyébként a PlayStation2-s *Street Fighter EX 3* lesz.

■ Irányítás

↑	Ugrás
↓	Guggolás
⊗	Alacsony rúgás
⊡	Magas rúgás
◎	Blokk
⊛	Felső ütés

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban megtalálható a *Street Fighter* sorozat összes harcosa (több, mint húsz) és mozgása; kellemes lesz az ellenfélre szabadítani azoknak a villámgyors speciális mozdulatoknak az erejét.

■ További infók

Olvasd el a teljes leírást a *PSM 12*-ben.



Készülj fel a végsőkig való küzdelemre. Nevezhetjük akár disznótornak is...

Hogs Of War

■ KIADÓ	Infogrames
■ MŰFAJ	Röffenés
■ VERZIÓ	Játszható demó

K i hitte volna, hogy a háború malacaival ilyen jól lehet szórakozni? Itt a lehetőség, hogy te is csatlakozhass a sonka-háborúhoz! Két pálya játszható a demóban, egy egyjátékos – amely a teljes verzió első pályáján alapul – és egy kétjátékos; az orosz vagy a brit sertés-sereget irányíthatod.

■ Irányítás

←→↓↑	Röfi mozgatása
⊡	Ugrás
⊛	Belépés járműbe / épületbe / lőtoronyba
L1	Kamera irányítása
START	Szünet
◎	Fegyver-kiválasztó menü megnyitása
←→↓↑	Fegyver kiválasztása
⊗	Fegyver kiválasztó / menü bezárása
L1	Távcsöves fegyver célzása
⊗	Tűz
⊛	Aktuális fegyver kiválasztásának visszavonása
R1	Vonóhorog fel
R2	Vonóhorog le
⊗	Lenyomva tartva lövés erősség / hatótáv növelése
⊗	Újbóli lenyomásra bizonyos fegyvereknél robbantás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzió maga a totális háború, nagyobb és poénosabb fegyverekkel.

■ További infók

Röffentsd fel az előző számot a teljes leíráshoz.

CD-MELLÉKLET

Videó Galéria

A PSM RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL.

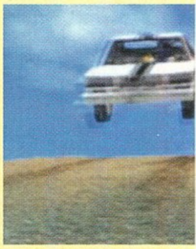
Destruction Derby Raw

■ **KIADÓ**	SCEE
■ **MŰFAJ**	Autó-gladiátor
■ **VERZIÓ**	Videó

A Studio 33 elvetemült tagjai úgy gondolhatták, hogy ideje egy kis karosszéria-zúzásnak, csak ez alkalommal kicsit keményebben, mint eddig. A *Destruction Derby* volt a PlayStation eredeti autógyilkosdija, és miután hatalmas sikert aratott, a folytatások sem váratnak magukra. Ha a *Gran Turismo*-t lélegzetelállítónak hívtuk, a *Destruction Derby* tüdőpusztító lehetne.









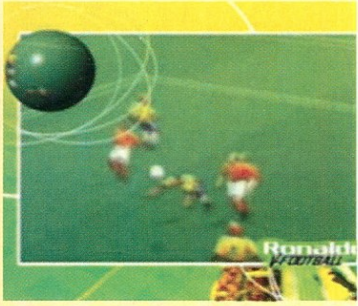
Ölj, vagy téged ölnek meg – minden autózúzós játék ősatyja visszatért; és nagyobb, gonoszabb, és erősebb, mint valaha.

Ronaldo V-Football

■ **KIADÓ**	Infogrames
■ **MŰFAJ**	Futball-szimulátor
■ **VERZIÓ**	Videó

Az ehavi lemezre a brazil party-hangulatot maga Mr. Ronaldo Luiz Nazario de Lima (de nektek csak Ron) hozza el. Ahogy a cím alapján már várható is volt, a játék a futballszimulátorok megszokott környezetét egy kis brazil behatással pezsdíti fel. A tömeg szambastílusban kiabál, jelzőrakétákat lövöldözve, tengerparti röplapdameccs hangulatban. A gyönyörűen modellezett játékosok mozdulatai között mintha egy kis tangó is megbújna. Mondjuk ez az angol játékosokra is igaz...







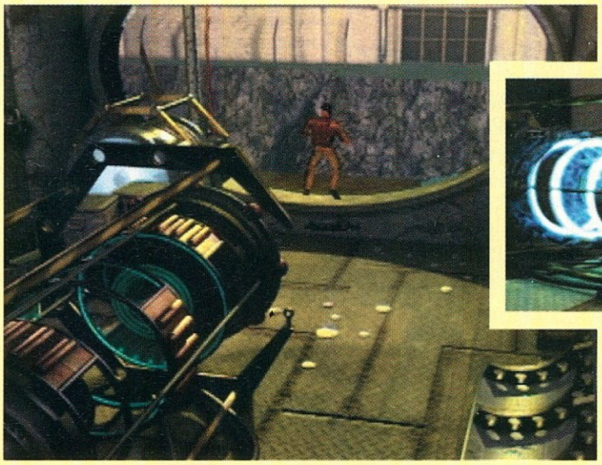
Nem is olyan rossz ez a *V-Football* sorozat! Ronaldo szereplése egy ki sé, hogy is mondjuk, szambásítja a játékot

In Cold Blood

■ **KIADÓ**	SCEE
■ **MŰFAJ**	Lopakodós kaland
■ **VERZIÓ**	Videó

Itt a lehetőség, hogy egy újabb pillantást vethess a nyár valószínűleg leginnovatívabb játékara. Próbára teszi majd az agyadat, a harci és lopakodási képességeidet egyaránt, mindezt egy gombnyomásra. hollywoodi forgatókönyv-írók segédkeztek a történet kialakításában, emellett egy szintén filmes történetíró, valamint a *Birodalom visszavág* teremtményekkel foglalkozó trükkstábja. Ebben a világban összemosódik a hazugság és az igazság – te rájössz, melyik melyik?







Sötét atmoszférával, amely még Naomi Campbellénél is hatásosabb, a *Cold Blood* az idei év nagy sikere lehet

Tombi 2

■ KIADÓ	SCEE
■ MŰFAJ	Platformer
■ VERZIÓ	Videó

A z idősebb PlayStation játékosok még emlékezhetnek a Sony *Tombi*-jának bizarr külsejére – el udod képzelni, ha SideShow Bob és Vanessa Phelps munkája. A 2D-3D keverék hátterű világban a platformozáson kívül még fejtörőket is meg kell oldanod; bár a külseje alapján nem sokat néznél ki belőe, sokak szerint megéri leülni elé – csak aztán fel tudj állni...





Ez itt Mr. Tombi. Rózsaszín haj, gatya, és leginkább, nos, egy malacra hasonlít...

MoHo

■ KIADÓ	Take 2
■ MŰFAJ	Akció / arcade
■ VERZIÓ	Videó

A pénzbedobós gyökerekből táplálkozó *MoHo* egy újabb darab a játéktermi átiratok hosszú sorában. Hogy miben különbözik mégis a többiől? Nos, nincs többi – a játék stílusa eljesen egyedülálló. A versenyjátékok, platformerek, verekedős és a deszkás programok tulajdonságait vegyítő darab igazi koktél. Egy börtöntöltelék robot szerepét játszod, aki azonban a régi reszelő-a-kenyérben trükk helyett egy lehetőséggel bír a szabadulásra: egy kemény és erőszakos verseny a börtön robotlakói között. Szabadságért való harcod a következő havi játszható demóval folytatódik.





A következő hónapban már lovagolhatsz is a tektonikus hullámokon a MoHo-ban!

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN SZEREPEL MAJD ...

- A PUSZTÍTÓ EREJŰ **DESTRUCTION DERBY RAW**
- A **GRIND SESSION** DESZKÁS TRÜKKJEI
- A **JACKIE CHAN'S STUNTMASTER** AGYAMENT MUTATVÁNYAI
- PLUSZ A **SILENT BOMBER, AMOHO, TENCHU2, TEST DRIVE 6, VANISHING POINT, TITAN AE,** ÉS A **LETÖLTÉSEK**!



Destruction Derby Raw



Star Trek: Invasion!



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ A LETÖLTHETŐ CHEATEKHEZ

Rakj memóriakártyát a gépedbe, és tedd be a demót. A ↑ és ↓ le gombokkal scrollozhatsz végig a letöltések listáján. A kívánt letöltéshez az ⊗-et használhatod – s kiválasztása után a mentés a memóriakártyádra kerül; az így megszerzett játékállásokat a teljes verziókban kamatoztathatod.

A kizárólag a *PSM*-ben szereplő letöltések segítségével hozzájuthatsz a legújabb cheatekhez. Csak másold őket a memóriakártyádra, és nosza...

Colony Wars: Red Sun

A *Colony Wars: Red Sun* kétrészes cheatjének első darabjával az első két űrállomásra juthatsz el – a következő kettő a jövő hónapi letöltésben szerepel majd.





Rollcage Stage II

Nem kell güriznod, hogy az összes pályán végigmenj – ezzel a cheattel mindegyiket elérheted.





Fear Effect

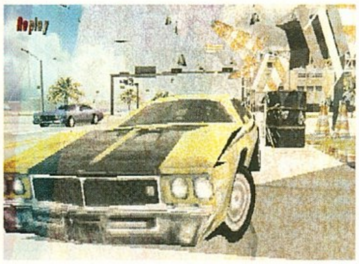
A kettes és a hármas lemezt érheted el az ehavi letöltéssel, az utolsót a következővel.





Driver

Elérheted az utolsó küldetést.



A-Z

SOKAN KÉRTÉK MÁR EZT AZ ADATBÁZIST, HÁT KI-GYŰJTÖTTÜK GYORSAN AZ 592 LEGJOBB JÁTÉK ENNYI FÉRT 6 OLDALRA – HA JÁTÉKOT VESZEL JÓ FOG JÖNNI

A

ACE COMBAT 2
SCEE - Repülős.
Fantasztikus, akció-dús játék, a baj csak az, hogy egy nap alatt képtelenség befejezni.

ACE COMBAT 3
SCEE - Repülős.
A Namco bebizonyította, hogy a „Flight sim" PC grafikát PlayStation-ön is be lehet mutatni. Játéknak azonban nem nagy szám.

ACTION MAN MISSION XTREME
Hasbro - Kaland/Lövöldözős.
Mulatságos, de sajnos kiábrándítóan felszínes játék. Túl sok segítség áll rendelkezésre.

ACTUA GOLF
Gremlin - golf.
A megfelelő játékos animáció, és a változatos kommentárok egész jó hatást biztosítanak.

ACTUA GOLF 2
Gremlin - golf.
A jobb grafika, és az újabb lövési lehetőségek nem palástolják a játék alapvető korlátait

ACTUA GOLF 3
Gremlin - golf.
Csak megszállott golfrajongóknak ajánljuk. Elavult irányítórendszer, és látvány.

ACTUA ICE HOCKEY
Gremlin - jég hockey.
Egy meglehetősen átlagos játék, lassú grafikával, és felesleges apróságokkal. Nem rossz, de nem is kiemelkedő alkotás.

ACTUA ICE HOCKEY 2
Gremlin - jég hockey.
Olyan, mint igaziból sisak nélkül játszani. Csak a lényeg maradt ki - a játékosok.

✪ ACTUA SOCCER
Gremlin - foci.
A korai haszonszerű játékok egy elég fürge, és elkötelezett képviselője.

✪ ACTUA SOCCER 2
Gremlin - foci.
Nem könnyű „betörni", de még így is a legjobbak között van.

ACTUA SOCCER 3
Gremlin - foci.
Hiányzik belőle a mozdulatok széles skálája, valamint nem igazán azonosul a játék természetes folyamatával.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION
Gremlin - foci.
Alapjában véve olyan, mint az Actua Soccer, de nem nemzetközi, hanem nemzeti vonatkozású.

ADIDAS POWER SOCCER
Psygnosis - foci.
Vad, excentrikus, de nem túl rabul ejtő.

ADIDAS POWER SOCCER 2
Psygnosis - foci.
Nem a legkiválóbb foci-játék, de érdemes kipróbálni.

ADIDAS POWER SOCCER INT
Psygnosis - foci.
Új módok, és valósághűbb csapat-, valamint játékos tulajdonságok.

ADIDAS POWER SOCCER '98
Psygnosis - foci.
Kiábrándító, és olykor-olykor felháborító.

AGILE WARRIOR
Virgin - légi háború.
Durva, kidolgozatlan repülős akciók, néhány pozitív tulajdonsággal.

AIR COMBAT
SCEE - légi harc.
A Namco arcade-módú játéka különösebben nem nagy durranás.

AIRONAUTS
Red storm - lövöldözős játék.
Ha a fejlesztők kicsivel több fantáziát visznek bele a játékba, a végeredmény kétségkívül nagyszerű lett volna. Így viszont nem az.

AIR RACE
THQ - verseny/verekedős játék.
Egy kellemes meglepetés. Bár a hibák nyilvánvalóak, a játék maga robosztus, és jó felépítésű - egy próbát mindenképpen megér.

AIV EVOLUTION GLOBAL
Acclaim - stratégiai játék.
Egy újabb Sim-city kópia, amely érdekes, és elgondolkoztató, de az események lassan hömpölyögnek.

AKUJI THE HEARTLESS
Eidos - 3D kalandjáték.
Vonzó bár képtelen kaland a gonosz árnyékában.

ALIEN TRILOGY
Acclaim - lövöldözős játék.
Félelmetes Doom-kópia, ahol a hangsúlyt az intellektusra, és az ügyességre fektették.

ALL STAR SOCCER
Eidos - foci.
A mókás kommentárok sem feledtetik a játék gyenge mivoltát.

ALL STAR TENNIS
Ubi-Soft - tenisz.
Élvezetes, szórakoztató tenisz balhé, bár egy játékos módban nem ajánlatos kipróbálni.

ALLIED GENERAL
Mindscape - háborús játék.
A rideg, félelmetes grafika néhány plusz ponttal párosul.

ALONE IN THE DARK
Infogrames - 3D akció/kaland.
Egyike a piacon található legszebb, és legjobban játszható kaland játékoknak.

✪ ALUNDRA
Psygnosis - Szerepjáték.
Zelda legendája a PlayStation-ön. Vigyázat, rabul ejt!

ANDRETTI RACING
EA - versenyzős.
Változatos, mulatságos, bár egy kissé nehézkes verseny. Talán a *Ridge Racerhez* hasonlítható.

A HÓNAP PLATINUM JÁTÉKA



Név: *Ridge Racer Type 4*
Gyártó: SCEE
Típus: verseny-szimulátor

Az eredeti *Ridge Racer* nagyszerű grafikájával és fényeffektjeivel minden kétséget kizáróan maga mögé utasította a vetélytársait. A *Type 4* epizód visszatérés az arcade-koncepcióhoz; a neon fények és az aprólékosan kidolgozott autók jelzik a fejlődést az előző részhez képest. Ha belevágsz a játékba, egyből el fog akadni a lélegzeted, és megérted, miért ezt választottuk mi is!

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
SCEE - tenisz szimulátor
Elavult külseje, és durvasága sokak számára talán nem lesz szimpatikus, de ez egy arcade játék. Zseniális.

✪ APE ESCAPE
SCEE - 3D platformer
Az eddigi legjobb platform játék - azonnal rabul ejt.

APOCALYPSE
Activision - lövöldözős
Helyenként kissé zavaros, bosszantó, és frusztráló, de a fanatikusokat bizonyára elszórakoztatja egy darabig.

AQUANAUT'S HOLIDAY, THE
SCEE - búvár szimulátor
Ez a víz alatti kaland előbb válik unalmassá, mint érdekessé.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
Acclaim - lövöldözős
Az unalmas, egysíkú grafika és a céltalan feladatok miatt a játék nem éri meg a pénzét.

ARMOURED CORE
SCEE - mech lövöldözős
Izgalmas, és akciódús mech játék.

ARMY MEN 3D
3DO - kaland/lövöldözős játék
Komoly kivitelezési hibákkal küszködő játék, amely ezért sehogyan sem képes megfeleni az elvárásoknak.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
3DO - lövöldözős
Bántóan félkész, és zavaros játék. Lerágott csontnak számító, kategóriáján belül is szörnyen sekélyes.

ASSAULT
Telstar - lövöldözős
Izgalmas, de a 3D perspektíva főleg a pontatlan célzásban, és igazságtalan halálokban nyilvánul meg.

ASTERIX
Infogrames - platform/sratégiai játék
A risk-nek, és egy gyengécske gyűjtögetős játéknak a keveréke, némi harccal fűszerezve.

ASTEROIDS
Activision - lövöldözős
A klasszikus játék 3D-s változata is rendkívül szórakoztató.

ATARI COLLECTION 2, THE
GTi - retro gyűjtemény
Az eddigi legjobb retro válogatás, de a '90-es években nehezen állja meg a helyét.

AUTO DESTRUCT
EA - versenyzős/steatégiai játék
Nem rossz, de távolról sem nevezhető jónak. A játék alapkoncepciója figyelemre méltó, ám hamar unalmassá válik.

AZURE DREAMS
Konami - szerepjáték
Érdekes, ám kicsit kapkodós szerepjáték. Ha tetszik, biztos, hogy legalább egy hétig képtelen leszel abbahagyni.

B

BARBIE RACE & RIDE
SCEE - lovaglós játék
Szórakoztató, ám sekélyes. Egy nyugalmas, és csendes délután érdekében kissé drága mulatság.

BARBIE SUPER SPORTS
SCEE - sport játék
Kiábrándító, minden pozitívumot nélkülöz.

BASEBALL 2000.
Interplay - baseball szimulátor
Ugyanolyan unalmassá válik egy idő után, mint a többi, baseballal kísérletező társa.

BATMAN AND ROBIN
Acclaim - arcade/kaland játék
A készítők túl sokat próbáltak kihozni a játékból.

BATTLE ARENA TOSHINDEN
SCEE - verekedős
Ez a fegyverekre alapozott 3D-s játék továbbra sem veszített varázsából.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
SCEE - verekedős
Kiábrándítóan egyszerű, az előző részhez képest, csak grafikailag lett változatosabb.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3
SCEE - verekedős
Határozottan jobb, mint az előző, de még így sem veheti fel a versenyt a Tekken szériával.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
3DO - tankos lövöldözős
Szép nagy robbanások, de ez minden. Rövid-élete ellenére is szórakoztató.

BEATMANIA
Komani - DJ szimulátor
A Norman Cook rajongók élvezni fogják, de ha komolyan gondolod a dolgot, inkább lemezjátszót vegyél.

BIO FREAKS
GTi - verekedős
A sok-sok nevetés, és a véráztatta szórakozás garantált.

BISHI BASHI SPECIAL
Konami - party játék
Bulizós emberek számára felhőtlen szórakozást nyújt. A legjobb party játék.

BLACK DAWN
EA - légi harc szimulátor
Egy tisztességes helikopteres játék, jó grafikával, és érdekfeszítő küldetésekkel.

BLAM! MACHINEHEAD
EA - lövöldözős
Szép küllemű sci-fi játék, érdekes megoldásokkal.

BLAST CHAMBER
Activision - puzzle
Újszerű, és elgondolkodtató.

BLAST RADIUS
Psygnosis - lövöldözős
Elejétől a végéig élvezetes, arcade stílusú lövöldözős játék.

BLAZE & BLADE: ETERNAL QUEST
FunSoft - szerepjáték
Érdekes kísérlet egy többjátékos szerepjátékra, de nem túl jó.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
BMG - szerepjáték
Sajnos nem sikerült valami sokat kihozni ebből a súlyosan korlátolt, és hibákkal teli játékból.

BLOODLINES
SCEE - jövőbeli sportok
Nehéz, és gyors akciók, de még így is kevésnek bizonyul.

BLOODY ROAR: HYPER BEAST DUEL
Virgin - lövöldözős
Nem túl változatos, de van benne elég stratégiai kihívás, és a látvány is kiváló.

BLOODY ROAR 2: BRINGER OF THE NEW AGE
Virgin - verekedős
Egy hibátlan, gyors, és figyelemre méltó játék.

B-MOVIE
GTi - lövöldözős
Meglepően igényes, és az elcsépelt téma ellenére is mutat egy-két újdonságot.

BOMBERMAN
Virgin - arcade játék
Ami egy játékosnak unalmas, az öt játékosnak rendkívül ínyencség.

BOMBERMAN WORLD
SCEE - árkád játék
Egész jó, egyetlen baja a nehézkes irányítás

BRAHMA FORCE
JVC - lövöldözős játék első személyű módban
Kileak ismét köztünk van, de a néhány okos me
ellenére sem számolhatunk be jelentős fejlődésről

BREAK POINT
Ocean - tenisz szimulátor
Kissé túlbonyolított, ám az ütési technikák jók.

BREATH OF FIRE III
Virgin - szerepjáték
Nagyszerű, mókás japán szerepjáték.

BRIAN LARA CRICKET
Codemasters - krikett szimulátor
Szórakoztató, szép kivitelű krikett szimulátor.

✪ BROKEN SWORD
SCEE - kalandjáték
Igényesen megmunkált eposz, amellyel belekóstol
tunk Párizs elegáns hangulatába.

✪ BROKEN SWORD II: THE SMOKING MIRROR
SCEE - kalandjáték
Az egyik legélvezetesebb kalandjáték.

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2
THQ - bowling szimulátor
Létezik pár dolog, amit nem lehet a PlayStation
keresztül átélni.

BUBBLE BOBBLE 2
Virgin - platform játék
Aranyos játék, jópofa grafikával.

BUGGY
Gremlin - komikus versenyzős játék
Élvezetes, csak hiányzik belőle a modern játékok
arculata.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
Infogrames - 3D platform játék
Nem túl változatos, és kissé véletlenszerű.

BUG'S LIFE, A
SCEE - 3D kaland játék
Enyhén bogaras, de aranyos. És persze lassú is.

BUSHIDO BLADE
SCEE - verekedős játék
Ne várd meg a Tekken 3-at, csapj le erre a játé
Nem fogod megbánni.

BUST A GROOVE
SCEE - tánc szimulátor
A megjelenítés szinte felemelő, ám néhol önmag
métli a játék.

✪ BUST A MOVE 2
Acclaim - puzzle játék
Egyszerű, mégis lebilincselő Tetris szerű játék. N
már legendás.

✪ BUST A MOVE 3
Acclaim - puzzle játék
Kategóriáján belül, ez az egyik legjobb két-játék
megoldás.

BUST A MOVE 4
Acclaim - puzzle játék
Még mindig rabul ejtő, de főleg kezdő Bust-a-m
rajongóknak ajánljuk.

C

CAESAR'S PALACE
Interplay - casino szimulátor
Nem igazán tartozik a játékok kategóriájába. Cs
legnagyobb kétségbeesés esetén okozhat némi izg
ez a többjátékos alkotás.

ARMAGEDDON
I - vezetős játék
elsö néhány elgázolt járókelő után a játék ment-
etlenül unalmassá válik.

ARNAGE HEART
EE - stratégiai játék
onyos értelemben rendkívül vonzó, de van, akit
ilág lefáraszt. Csak erősebb idegzetűeknek.

ASTLEVANIA: YMPHONY OF THE NIGHT
EE - platform kalandjáték
ajdonképpen játszható játék, de ez minden, semmi
önleges.

ASTROL HONDA UPERBIKE RACING
Q - motor verseny
biztos, hogy nem a legkönnyebb játék, de kitartó
akorlással el lehet jutni arra a szintre, hogy a
ék élvezhetővé váljon.

HAMPIONSHIP MOTOCROSS
Q - motor verseny
mény, néha már durva verseny, főleg azoknak fog
szeni, akik eddig hiányolták az ütközéseket.

HESSMASTER 2
ndscape - sakk
meg akarsz tanulni játszani, íme a nagyszerű lehetőség.

HOCOBO RACING
EE - go-kart verseny
nki sem gondolta volna, hogy a Final Fantasy ké-
zői ilyen fércmunkát produkálnak.

CIRCUIT BREAKERS
ndscape - verseny
asszikusnak számító, nagyszerűen kivitelezett, iz-
mas játék. A legjobb négyjátékos módban.

CIVILIZATION II
ivision - stratégiai játék
sú, és néha nagyon esetlen, de ennek ellenére vonzó játék.

COLLIN MCRAE RALLY
demasters - autóverseny szimulátor
off-road autó szimulátorokat illetően, ez a játék
n magasra tette a mércét. Már-már a Gran Turis-
szintjére.

COLLIN MCRAE RALLY 2.0
demasters - autóverseny szimulátor
megjelenést áttették júniusra, de a készítők remé-
tőleg nem hazudtolják meg magukat, és előállnak
egjobb rally játékkal.

OLONY WARS
ygnosis - 3D űrháború
almas, nagyszerűen megtervezett. Ha veszed a fá-
ságot, és kitapasztalod a játék finomságait, élvez-
fogod.

OLONY WARS: RED SUN
ygnosis - 3D űrháború
y lebilincselően izgalmas, látványos játék, amely
ség kívül a műfaj legnagyobbjai közé tartozik.

COLONY WARS: VENGEANCE
ygnosis - 3D űrháború
legjobb űrháborús játék a PlayStation-ön. Élveze-
, és magával ragadó.

COMMAND & CONQUER
gin - valós idejű háborús játék
PC-s játék nagyszerű átirata. „Make war not love".

COMMAND & ONQUER RED ALERT
gin - valós idejű háborús játék
ási játék, egy igazi klasszikus. Ezt semmiképpen
hagyd ki.

OMMAND & CONQUER RED LERT: RETALIATION
gin - valós idejű háborús játék
Red Alert rajongók kétségkívül szeretni fogják, de
ójában semmi újjal nem kecsegtet.

ONSTRUCTOR
claim - management szimuláció
y klassz játék, de egér nélkül nehéz lesz irányítani.

OOL BOARDERS 2
EE - snowboard
y nagyszerű sport játék arcade módban, a készí-
a legapróbb részletekre is ügyeltek.

OOL BOARDERS 3
EE - snowboard
ak maximális elismeréssel nyilatkozhatunk erről a
ékról, amely talán még elődjét is meghaladja.

OOL BOARDERS 4
EE - snowboard
nyűgöző grafika, de ezen kívül, az előző részekhez
pest, semmi újat nem nyújt. Deja vu.

OURIER CRISIS
MG - kerékpáros
y fél óráig nagyszerű móka, de ami ezután követ-
zik maga a merő unalom.

✪ CRASH BANDICOOT
SCEE - 3D platform
Hatalmas, stílusos, és lenyűgöző játék, amely iskolát teremtett.

CRASH BANDICOOT 2
SCEE - 3D platform
Kevésbé fájdalmas, mint az eredeti, de nincs sok különbség a két játék között. Mégis remek időtöltés.

✪ CRASH BANDICOOT 3
SCEE - 3D platform
A lényeg nem sokat változott, de azért találkozhatunk egy-két jópofa újítással.

✪ CRASH TEAM RACING
SCEE - go-kart verseny
A go-kart rajongóknak a játék sok-sok kellemes pillanatot fog okozni.

CRICKET 2000
EA - krikett
A játék elég fantáziátlan, viszont meglehetősen lassú. Hát ez nem sikerült, fiúk!

CRITICAL DEPTH
GTi - lövöldözős játék
Tulajdonképpen egy egész jó alkotással állunk szemben, az akció pártiaknak nem lesz okuk a panaszra.

CRITICOM
Virgin - verekedős játék
Nagyszerű játék, nagyszerű küzdelem. Az idő múlásával újabb és újabb kellemes meglepetés éri az embert.

CROC
EA - 3D platform
A Tomb Raider kistestvére, kiváló grafikával, és izgalmas cselekménnyel. A kicsik szeretni fogják.

CROC 2
Fox - 3D platform
Szebb, jobb, nagyobb - és bizony nehezebb is, mint az elődje. Azért egy próbálkozást ez is megér.

CRUSADER: NO REMORSE
EA - arcade/kaland játék
Az elnagyolt grafika, és a trükkös irányítás némileg csökkenti az amúgy izgalmas játék értékét.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC
3DO - kalandjáték
Ha a kalandozás tényleg unalmas lenne, a letűnt korok nagy hősei áttértek volna a földművelésre.

CRYPT KILLER
Konami - lövöldöző
Megfelelően kivitelezett, ám könnyen felejthető arcade játék. Teljesen OK, de semmi újdonságot nem tartalmaz.

CYBER TIGER
EA - golf
Ezt a játékot nyilvánvalóan sosem tesztelték. Érthetetlen, banális hibák tarkítják.

D

D
Acclaim - arcade/kaland
A játék sajnos túl rövid, és túl könnyű. Ennek ellenére szeretetre méltó a program, bár lehetne egy kicsit nehezebb.

DARK FORCES
Virgin - lövöldözős
Tohonya és elavult Doom származék. A hatás ezúttal sajnos elmaradt...

DARKLIGHT CONFLICT
EA - űrbéli lövöldözős játék
Ez egy kielégítő 3D lövöldözős játék, az Elit-hez hasonló stílusban.

DARKSTALKERS
Virgin - verekedős játék
Nem rossz, de az bizonyos, hogy a nála sokkal jobb SF Alpha előtt kellett volna kijönnie.

DARKSTALKERS 3
Virgin - verekedős játék
Az ős rajongó tábor bizonyára nagyra értékeli, leszek azonban olyanok is, akik ezt a fajta fantasztikumot már nem tudják befogadni.

DEAD BALL ZONE
GTi - a jövő sportjai
Végre egy tisztességesen játszható jövőbeli sportjáték, de azért nem olyan nagyszerű, mint a 16-bites klasszikus Speedball.

DEAD OR ALIVE
SCEE - jövőbeli verekedős
A rengeted finomítás ellenére is csak másodlagos szerepet tölt be a Tekken 2, vagy a Soul Blade mellett.

DEATHTRAP DUNGEON
Eidos - 3d kalandjáték
Nehezen múlná felül a Tomb Raider-t, de azért nem egy rossz 3D-s játék.

A HÓNAP VEREKEDŐS JÁTÉKA



Név: *Tekken 3*
Gyártó: SCEE
Típus: verekedős játék

A *Tekken 3* a legjobb verekedős játék a *Sony PlayStationre.* A játék kiemelkedő grafikája, a mozdulatsorok változatossága, az animáció valószerűsége joggal követeli meg magának a szuperlatívuszokat. Ezen kívül a játékban számtalan titok, bónusz és rejtvény kapott helyet, ezek felkutatása még tovább fokozza az izgalmakat. Ha verekedős játék - akkor az a *Tekken.*

DEFCON 5
SCEE - 3D akció/stratégia
Izgalmas, és hangulatos stratégia-központú akció játék. A „gondolkodó" Doom.

DEMOLITION RACER
Infogrames - autóverseny
Nem egy eget rengető alkotás, de számos lehetőség áll a játékos rendelkezésére.

DESCENT
Interplay - 3D blaster
Meglepően jó PC átirat. Óriási, és lebilincselő.

DESCENT 2
Interplay - 3D blaster
Folyatásként jól megállja a helyét, de az állandó megmérettetésnek van kitéve.

DESTREGA
SCEE - verekedős
Erősebb alapvető támadások nélkül, sajnos az egész nem sokat ér.

DESTRUCTION DERBY
Psygnosis - autóversenyzős játék
A remek versenyzős-ütközős játékot alapvető hibák teszik kevésbé élvezetessé.

✪ DESTRUCTION DERBY 2
Psygnosis - autóversenyzős játék
Messze meghaladja elődjét, mind a látvány, mind a játszhatóság szempontjából. Briliáns.

DEVIL DICE
SCEE - puzzle játék
Jó kis puzzle játék, mely egyszerre okoz örömet, és frusztrál.

DIABLO
EA - arcade/szerepjáték
Könnyen játszható, de nem a legjobb Japánban készített játék.

DIE HARD TRILOGY
EA - arcade/kaland
Három kiváló játék egynek az áráért.

DIE HARD TRILOGY 2
Fox - arcade kalandjáték
Egy szórakoztató stílus egyveleg, de mindenfajta újdonságot nélkülöz.

DINO CRISIS
Virgin - éld túl a rémségeket!
Lehet, hogy nem olyan hangulatos, mint a riválisok, de azért érdemes kipróbálni.

DISCWORLD
Psygnosis - grafikus kalandjáték
Jópofa, humoros, ám elég körmönfont kalandjáték.

DISCWORLD 2: MISSING PRESUMED...?
Psygnosis - grafikus kalandjáték
Amennyiben Pratchett rajongó vagy, mindenképp vedd meg a játékot.

DISCWORLD NOIR
GTi - grafikus kalandjáték
A PlayStation kalandjátékok netovábbja.

DISRUPTOR
Interplay - 3d lövöldözős
Bámulatos látvány, és pálya kidolgozás. Remekül helyettesíti a Doom-ot.

DIVER'S DREAM
Konami – Víz alatti játék
Egy elgondolkodtató játék, ami sajnos túl hamar fejeződik be. Amint belevágsz, hirtelen vége is.

DODGEM ARENA
Black Friar - jövőbeli sport
Eléggé tetszetős, de a játék mechanikája semmi újat nem mutat.

✪ DOOM
GTi - lövöldözős
Íme A Klasszikus 3D lövöldözős játék.

✪ DRIVER
GTi - vezetős játék
Szemet gyönyörködtető látvány, és kielégítő játszhatóság jellemzi a játékot. Majdnem tökéletes.

DUKE NUKEM
GTi - 3D kalandjáték
Egy valamire való játékos gyűjteményének elengedhetetlen darabja.

✪ DUKE NUKEM: A TIME TO KILL
GTi - 3D kalandjáték
Kedves kis csokorban tálalja a videó játékok klasszikus darabjait.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Infogrames - repülő szimulátor
Első osztályú repülő szimulátor, arcade stílusú finomságokkal.

EURO 2000
EA foci szimulátor
Egy újabb verzió, újabb őrület, de ugyanolyan lebilincselő, mint máskor.

EUROPEAN PGA GOLF
Infogrames - golf szimulátor
Hiányzik belőle az Everbody's Golf-ban olyan jól érvényesülő látvány, és játszhatóság. Ennek ellenére megér egy próbát.

✪ EVERYBODY'S GOLF
SCEE - arcade golf játék
Gusztusos, szépen feltálalt, és rendkívül ízletes!

✪ EVERYBODY'S GOLF2
SCEE - arcade golf játék
Igazi sport, valamint minigolf rajongók számára kötelező.

EVIL ZONE
Titus - harci játék
Jobban kidolgozott irányítás, és mozdulatok bizony az első helyre emelhették volna a játékot. De nem jött össze.

EXHUMED
BMG - lövöldözős játék
Szép grafikával tűzdelt egyiptomi témájú, izgalmas alkotás.

F

F1 2000
EA - verseny szimulátor
A PlayStation eddigi legjobban kidolgozott Formula 1-es szimulátora.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Ubi Soft - versenyző szimulátor
A játék egészen jó lenne, ha a lomha prezentáció, valamint a kommentár hiánya és a károk nélküli ütközések nem rontanák el a hangulatát.

FADE TO BLACK
EA - 3D kalandjáték
Hangulatos kalandjáték, amelyben pár dolgok sajnos túlontúl elapróztak.

FA MANAGER
Eidos - Foci management
Egyszerre rossz és briliáns. Csak foci fanatikusoknak ajánljuk.

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000
EA - foci management
Modernnek tűnik, de hiányzik belőle mély tartalom, és a precizitás.

FEAR EFFECT
Eidos - 3D kalandjáték
A játék akár a legnagyobbak közt is szerepelhetne, ha lenne valami, ami jobban összefogná.

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP
EA - foci szimulátor
Jobb, mint az előző verzió. Nagyszerű játszhatóság, valamint okos grafika jellemzi.

✪ FIFA '99
EA - foci szimulátor
Az egyik legjobb irányító rendszer ebben a játékban található.

FIFA 2000
EA - foci szimulátor
A FIFA végre beérett. Itt már egy sokkal kiegyensúlyozottabb játéknak lehetünk a részesei, kevesebb meggondolatlan hibával.

FIGHTER MAKER
Virgin - „csináld magad" verekedős játék
Bármit is érsz el ezzel a játékkal, nem fogsz karriert befutni a játék fejlesztés terén.

FIGHTING FORCE 2
Eidos - lövöldözős
Rendkívül felszínes egy játék, ami ráadásul másnak próbálja mutatni magát, mint ami valójában.

✪ FINAL DOOM
GTi - lövöldözős
30 rémisztő új pálya, és némi újítás. Pont olyan alapmű, mint a Doom.

✪ FINAL FANTASY VII
SCEE - szerepjáték
A játék, a PlayStation-re készített kiválóságoknak egy újabb válfaja.

✪ FINAL FANTASY VIII
SCEE - szerepjáték
A legszórakoztatóbb játék.

FISHERMAN'S BAIT 2:BIG OL' BASS
Konami - horgász szimulátor
Vagy elsőre bejön az effajta újdonság, vagy sosem barátkozol meg vele.

FLUID
SCEE - zenekészítő
Lazítsd el magad, és szólaltasd meg a legszebb dallamokat.

✪ FORMULA 1
Psygnosis - autóversenyző szimulátor
Valósághű, és igencsak élvezetes verseny játék. Kötelező darab.

✪ FORMULA 1 '97
Psygnosis - verseny szimulátor
Az 1996-os hoz képest, szinte minden tekintetben kiváló. Mérföldkő motorsport játékok terén.

FORMULA 1 '98
Psygnosis - autóversenyző szimulátor
Egyértelműen kevesebbet tud az F1 '97-nél. Őszintén szólva, még az eredeti szintjét sem szárnyalja túl.

FORMULA 1 '99
SCEE - autóversenyző szimulátor
Jó kezelhetőség, és szép külső, ami azt jelenti, hogy a fejlesztők végre visszatalálták a helyes útra.

FORMULA KARTS: SPECIAL EDITION
Telstar - 3D verseny játék
Egy kedves kis verseny játék, amely szimulátorként, és kétjátékos arcade-módban is remekül megállja a helyét.

FOUR WHEEL DRIVE WORLD CUP
Infogrames - autóversenyző játék
Hagyományos verseny játék, amely többet ígér, mint amenynyit grafikai és kezelhetőségi szempontból képes felmutatni.

FUTURE COP:LAPD
EA - lövöldözős
Meglepően lebilincselő. Egy-, vagy kétjátékos módban kiváló.

G

GAUNTLET LEGENDS
Midway - akció/kaland
A játékot valószínűleg egy klasszikus arcade inspirálta, de a rengeteg hiba, és a tisztességes kidolgozás hiánya sokat ront az értékén.

G-DARIUS
THQ - lövöldözős
Van itt pár egész jó játék, de a sok ismétlés miatt mégsem az igazi.

GEX 3D: ENTER THE GECKO
BMG - 3D platformer
Kidolgozott, helyes, és szórakoztató. Némi újdonság hiányzik belőle.

GHOUL PANIC
SCEE - fénypisztolyos játék
Igaz, a tömérdek pálya próbára teszi a vállalkozó szellemű játékost, a sokféleség hiánya azonnal szembetűnik.

GLOVER
Hasbro - platformer
Végre egy friss, és őszinte próbálkozás, remek új ötletekkel tarkítva. Csak azok a borzalmas hibák ne lennének benne.

✪ G-POLICE
Psygnosis - verekedős szimulátor/lövöldözés
Bonyodalom, kiváló kutyaviadalok, és repülő játékok teszik érdekessé a programot.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE
SCEE - Űrhajós szimulátor/lövöldözés
Alapműhöz méltó folytatás.

GRANDIA
Ubi Soft - szerepjáték
Gyatra grafika, izgalmas kalandok.

GRAND THEFT AUTO
BMG - bűnöző szimulátor
Ellentmondásos, és a grafika sem kiemelkedő. Ennek ellenére jó vele játszani, szórakoztató, és eredeti.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969
Take 2 - bűnöző szimulátor
Semmilyen újdonsággal nem kecsegtet, és az eredeti verziót sem közözi le. A GTA rajongók viszont biztos szeretni fogják.

✪ GRAND THEFT AUTO 2
Rockstar Games - bűnöző szimulátor
Olyan jó, hogy forgalomba sem szabadna kerülnie. Ha elég idős vagy ahhoz, hogy megvehesd, bizonyára élvezni is fogod.

GRANSTREAM SAGA
SCEE - szerepjáték
Szórakoztató, de egyben kiábrándító is. Túl sok a párbeszéd.

✪ GRAN TURISMO
SCEE - autóversenyző szimulátor
Üti, vágja az összes PlayStation autóversenyzős játékot, és a pokol fenekére taszítja őket.

✪ GRAN TURISMO 2
SCEE - autóversenyző szimulátor
Egy tökéletes játékhoz méltó tökéletes folytatás. Hihetetlenül szórakoztató.

GRUDGE WARRIORS
Take 2 - lövöldözős
Tiszta időpocsékolás.

GUARDIAN'S CRUSADE
Activision - szerepjáték
Színes, de izgalommentes, csak fanatikusoknak. Az átlag játékos nézzen valami más után.

GUILTY GEAR
Studio 3 - 2D verekedős
Egy randa és kiábrándító harcos - a verekedős kategória alja.

H

HARDCORE 4X4
Gremlin - autóverseny játék
Egy eredeti off-road játék, amely a keskeny, behatárolt pályáról nehezen képes letérni.

HARD EDGE
Sun Soft - 3D arcade/kaland
Előbb egy jó ötlet, majd pedig tucatnyi rossz. Fárasztó, gyermeteg grafika.

HEART OF DARKNESS
Infogrames - 2D kalandjáték
Csodálatos, moziszerű látvány, de maga a játék jól el lett fuserálva.

HELLNIGHT
Konami - akció/kaland
Olykor ijesztő, de többnyire inkább csak zavaros.

HERC'S ADVENTURES
Virgin - szerepjáték/platform
Szórakoztató bevezetést nyújt a szerepjátékok világába, de a hangsúly a platformon és a rejtélyeken van.

HERCULES
SCEE - platformer
Mókás, de inkább a kisebbeknek okoz majd tartósabb örömet.

HYDRO THUNDER
Midway - autóversenyzős játék
Egy rendkívül élvezetes arcade játék csodás változata, de kell hozzá egy ki türelem.

I

IMPACT RACING
JVC - vezetős/lövöldözős szimulátor
Kezdetben izgalmas a játék, azután egyre ellaposodik.

INCREDIBLE HULK
Eidos - Akció/kalandjáték
Ez a játék egy idő után bizony alaposan felkavarja az indulatokat, úgyhogy csak óvatosan tessék vele bánni.

A HÓNAP SPORT JÁTÉKA



Név: *ISS Pro Evolution*
Gyártó: Konami
Típus: futball játék

Akárhonnan is nézzük, le a kalappal a készítők előtt. Újszerű felépítésével és irányítási rendszerével az *ISS Pro Evolution* újabb fejezetet írt a futball játékok nagy könyvébe. Bár az új irányítási rendszernek megvannak a maga árnyoldalai (nehéz megtanulni és alkalmazni), a játék nagyszerű szórakozást nyújt mindenkinek. Kétség nem férhet hozzá, hogy a Konami nemcsak behozta a lemaradását, visszaküzdötte magát a *PlayStation* fejlesztők elitjébe. A focijátéka pedig nagyszerű!

INDEPENDENCE DAY
Fox - lövöldözős
Pont olyan ostoba, és céltalan, mint a film, de még annál is kevesebb örömet okoz. Teljesen értelmetlen.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD
Konami - sport szimulátor
Első perctől kezdve rabul ejtő, többjátékos sportőrület.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
Konami - sport szimulátor
Az eredetihez képest csak a grafikán vehető észre némi változás.

ISS DELUXE
Konami - foci szimulátor
Az elavult grafika szerencsére nem tett semmilyen kárt a játékban.

✪ ISS PRO
Konami - foci szimulátor
Kissé következetlen, de azért nem rossz játék. Egyike az abszolút kedvenceknek.

✪ ISS PRO '98
Konami - foci szimulátor
Gyakorlatilag verhetetlen ezen a területen. A legjobb.

✪ ISS PRO EVOLUTION
Konami - foci szimulátor
Minden szempontból lélegzetelállító. Erőlködés nélkül adja vissza a foci természetes mozzanatait.

J

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
SCEE - harcjáték
A küzdelem platformmal való vegyítése ellenére, a játék elég unalmas.

JADE COCOON
Crave - szerepjáték
Kissé vontatott, de azért magával ragadó.

JET RIDER 2
SCEE - autóversenyzős játék
Príma motorok, és megjelenítés, de a pályák kidolgozásánál valószínűleg elfogyott a készítők fantáziája.

JET RIDER 3
SCEE - autóversenyzős játék
Gyors, őrületes, és teljesen rossz.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
Virgin - snooker szimulátor
Ez a játék sajnos túl lassú ahhoz, hogy élvezni lehessen a Playstation-ön.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Virgin - verekedős
Szintén, kizárólag fanatikusoknak ajánljuk.

JONAH LOMU RUGBY
Codamasters - rugby szimulátor
Sajnos a játék nem annyira biztos a dolgában, mint a névadója, de azért elmenni sem érdemes mellette.

JUMPING FLASH
SCEE - játék
Alapmű a platformer játékok nemében, mely elejétől a végéig szórakoztató.

JUMPING FLASH 2
SCEE - platformer
A játék, hasonló az eredeti verzióhoz, de a 3D megjelenítés itt talán még jobb. A baj az, hogy még mindig túl könnyű.

K

✪ KENSEI: SACRED FIST
Konami - verekedős
A Tekken 3 ugyan biztonságban van, de ez a játék szorosan követi a második helyen. Aprólékos részletek, és mélység jellemzi.

KILLER LOOP
Crave - verseny játék
Semmi sem menti meg a játékot attól, hogy minden tekintetben a Wip3out alá rendeljük.

KINGSLEY ADVENTURE
SCEE - platformer
Egy jól megtervezett, aranyos kalandjáték, de a vérbeli játékosoknak vajmi' kevés izgalmat nyújtanak.

KKND: KROSSFIRE
Infogrames - háborús/stratégiai játék
Lagymatag stratégiai játék, melysorán, ha egyszer belekerülsz egy radioaktív felhőbe, örökre bent ragadsz.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE
SCEE - platformer
Szórakoztató játék melyet a profik pillanatok alatt végigjátszanak.

KNOCK OUT KINGS '99
EA-boksz szimulátor
A PlayStation-ön található legeredetibb, és legjobban kidolgozott boksz szimulátor.

KONCK OUT KINGS 2000
EA-boksz szimulátor
A legjobb boksz játék, bár ha a kínálatot tekintjük, nem mondtunk ezzel túl sokat.

KRAZY IVAN
Psygnosis - lövöldözős
Nem rossz, de könnyen feledhető.

KULA WORLD
SCEE - puzzle
Nagyszerűen kivitelezett, és eredeti. Előfordulhatnak kudarcok, de hát ez az egésznek a lényege. Nem?

KURUSHI
SCEE - puzzle
Rabul ejtő szellemi felüdülés. Kár, hogy a két játékos mód egy kissé gyengére sikeredett.

✪ KURUSHI FINAL
SCEE - puzzle
Hogy valakinél az esztétikum egy döntő szempont, akkor ezt a játékot mindenképpen vegye meg.

L

LEGEND OF KARTIA
Konami - fantasy szerepjáték
Hogyha végre sikerült megismerkedned a történet hátterével, bizonyára nem fogsz csalódni a játékban.

LEGO RACERS
Lego Media - go-kart verseny játék
Sokkal mulatságosabb összerakni a kocsit, mint versenyezni vele.

LEGO ROCK RAIDERS
Lego Media Stratégiai játék
Ötlet bizonyára akadt zsákszámra, csak a kivitelezésükre nem fordítottak túl sok gondot. Kevés a szellemi táplálék a sok kicsi fej számára.

LE MANS 24 HOURS
Infogrames - verseny szimulátor
Annak ajánljuk, aki szereti mélyebben beleásni magát az ilyesfajta versenyzős játékokba.

LEMMINGS 3D
SCEE - puzzle
A klasszikus DMA rejtély játék, mely 3D-vel lett megspékelve a 32-bites generáció tiszteletére.

LEMMINGS COMPILATIONS
Psygnosis - puzzle
Egy újabb klasszikus, a mely mit sem veszített korábbi sármjából. Ha netán téged is rabul ejtene, ne ellenkezz, játssz tovább.

LIBEROGRANDE
SCEE - foci szimulátor
Íme egy tisztább foci játék.

LITTLE BIG ADVENTURE
EA – arcade/kaland
Egy tipikusan bizarr Gall herce-hurca. Ráadásul tele hibával.

LIVE WIRE
GTi - puzzle
Túl sok felesleges elem, mégis megér egy próbát.

✪ LMA MANAGER
Codemasters - foci management
Nem kétséges, hogy ez a legjobb foci szimulátor a grundon. Semmi sem veheti fel vele a versenyt.

LOADED
Gremlin lövöldözős
Szédítő villám effektusok, és őrjítő akció, a baj csak az, hogy az egész unalomba fullad.

LOST VIKINGS 2
Gremlin platformer
Régimódi, többjátékos fejtörő. Mégis, annyi év után is élvezet vele játszani.

LUCKY LUKE (RE-RELEASE)
Infogrames - platformer
Még csak nem is egy valamirevaló 2D-s platform játék. Az egész szinte banális.

M

MACHINE HUNTER
Eidos - lövöldözős
Egy ígéretes Gauntlet klón, amely ugyan semmi újat sem nyújt, mégis szórakoztató.

MADDEN '97
EA - Amerikai foci szimulátor
Elsőként jelent meg a PlayStation Madden sorozatában, de önmagában is primán megállja a helyét.

MADDEN '98
EA - Amerikai foci szimulátor
Az egyik legjobb amerikai foci szimulátor - a grafika ellenére.

MADDEN NFL'99
EA - Amerikai foci szimulátor
Az újabb javított változat bizonyára minden rajongónál sikert arat.

✪ MADDEN NFL 2000
EA - Amerikai foci szimulátor
Nem csak a legjobb amerikai foci játék, de az egyik legjobb sport játék is.

MARVEL SUPER HEROES
Virgin - verekedős
2D-s verekedés! Végre egy tisztességes játék, amely ezt a kategóriát képviseli a PlayStation-ön.

MARVER SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER
Virgin - verekedős
A játszhatóságot, a változatosságot, és a stratégiát sajnos mind-mind feláldozták a szuperhős imádat oltárán.

MARVEL VS. CAPCOM
Virgin - verekedős
Az öreg harcosok nyilván örömüket lelik majd ebben a játékban, de az újoncoknak bizony okozhat egy-két problémát.

MARY KING'S RIDING STAR
Midas - lovagló szimulátor
A játék nem más, mint egy túlméretezett, és túl drága Tamagochi.

MAX POWER RACING
Infogrames - versenyzős játék
Kissé befejezetlennek, és elkapkodottnak tűnik.

MDK
Interplay - harmadik-személyű őrület
Egy intelligens, jópofa játék, kevéske hibával.

✪ MECHWARRIOR 2
Activision - mech stratégiai játék
Lebilincselő PC átirat, mely kiváló effektusokkal támasztja alá az akciót.

✪ MEDAL OF HONOUR
EA - kaland/lövöldözős játék
A történelmi háttér, a megalapozott cél orientált feladatok egyaránt érdekessé teszik ezt az akcióban nem szűkölködő játékot

MEDIEVIL
SCEE - 3D kalandjáték
Rengeteg izgalmas fordulat, ne add fel, ha párszor nem sikerülnek a dolgok azonnal.

MEDIEVIL 2
SCEE - 3D kalandjáték
Első osztályú kaland/platform játék sok humorral. Ugye nem rossz párosítás?

MEGAMAN LEGENDS
Virgin - akció/szerepjáték
A 3D-s akció, valamint a szerepjáték elegye.

MEGAMAN X4
Virgin - lövöldözős
Valószínűleg jóval több kihívást biztosít, mint a többi platform alapú lövöldözős játék.

✪ METAL GEAR SOLID
Konami - lopakodós játék
Egyszerűen nem lehet abbahagyni, a vége pedig lejthetetlen. A legeslegjobb játék.

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSI
Konami - lopakodós játék
Nem túl eredeti, de ha még egy kis lopakodásra vágysz, nem fogsz csalódni.

MICHAEL OWEN'S WLS '99
Eidos - foci szimulátor
A technikás irányítást teljesen elrontották a kor kombók, de azért így is figyelemre méltó.

✪ MICROMACHINES V3
Codemasters - verseny játék
Aranyos, és lebilincselő játék, mely sokáig a játé emlékezetében marad.

✪ MICRO;MANIACS
Codemasters - verseny játék
Itt aztán nincs idő a pihenésre, úgy pörögnek az esem

MIDNIGHT IN VEGAS
3DO - casino szimulátor
Izgalommentes próbálkozás.

MILLENNIUM SOLDIER
Infogrames - lövöldözős
Az ötlet nem rossz, csak valahogy nem passzol sze. Jobb grafika, és irányíthatóság bizonyára s segítene.

MISSILE COMMAND
Hasbro - retro repülős játék
Megérdemelné, hogy egy oszlophoz kötözzék, és bombázzák.

MISSION IMPOSSIBLE
Infogrames - kaland
A végső következtetést levonva, ezt a játékot rendesen kapkodták, ráadásul tele van megbocsájthatatlan hibá

MONACO GRAND PRIX
Ubi Soft - verseny játék
A nehéz kezelhetőség, és a gyenge kivitel azt mu hogy ez a játék sosem fogja utolérni versenytársa

MONKEY HERO
Take 2 - arcade kalandjáték
A játékoknak ez egy olyan elegye, amelyet nyug szívvel ajánlhatunk a fiatalabb generációnak.

✪ MORTAL COMBAT 3
GTi - verekedős
A szórakozás garantált, a baj csak az, hogy olya válisok jelentek meg a színen, mint például a Te

MOTOR RACER
EA - motor verseny játék
Rendesen fokozza az izgalmakat, egy percig sem unalmas.

MOTOR RACER 2
EA - motor verseny játék
A sok bosszantó apróság ellenére sem olyan ros De nem is a legjobb.

MOTORHEAD
Gremlin - arcade versenyző játék
Ez a játék egy kész adrenalin bomba.

MOTOR TOON GP2
SCEE - verseny
Csodás látvány, rengeteg pálya, az irányítás mia azonban az utak kissé rázósak.

MR DOMINO
JVC - puzzle
Szokatlan hős, szokatlan játék. Próbáld ki.

MTV SNOWBOARDING
THQ - snowboard szimulátor
Az összes snowboard variáció jelen van, csakhog egyik sem igazán helytálló.

✪ MUPPET RACEMANIA
SCEE - go-kart verseny játék
Egy egész heti elfoglaltságot biztosíthat ez a sok színű Muppet őrület.

✪ MUSIC 2000
Codemasters - zeneíró program
Kimagaslóan képviseli a hasonló programok szél skáláját. Ez egy kisebb csoda.

✪ MUSIC: MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION
Codemasters - zeneíró program
Demók százaival kísérletezgethetsz, ha úgy tartja kedved. Nagyszerű játék.

N

N-GEN RACING
Infogrames - versenyzős játék
Teljes koncentrációt, és rengeteg türelmet igénye Gyorsasága eltereli a figyelmet a kisebb hibákról

NAGANO WINTER OLYMPICS
Konami - sport szimulátor
Unalmas, és izgalommentes.

NAMCO MUSEUM VOLUME 3
SCEE - retro gyűjtemény
Érdemes figyelmet fordítani a Galaxy-ra, valamint a Phozon-ra.

NAMCO MUSEUM VOLUME 4
SCEE - retro gyűjtemény
A sorban az utolsó előtti helyet foglaló Ordyne, még mindig fényesen ragyog.

NAMCO MUSEUM VOLUME 5
SCEE - retro gyűjtemény
Gyengébb az előző kínálatnál, de így is tartalmaz egy-két igazi csemegét.

NASCAR '99
EA - versenyző játék
Az egész egyszerűen teljesen unalmas.

NASCAR 2000
EA - versenyző játék
Egy okos, jól kivitelezett szimulátor, de még mindig unalmas.

NBA BASKETBALL 2000
Activision - kosárlabda szimulátor
Elég könnyű betalálni a kosárba, a labdát is ugyan-olyan könnyen el lehet adni.

NBA: IN THE ZONE 2
Konami - kosárlabda szimulátor
Az eredetihez képest határozott fejlődést mutat, fő-leg a grafika, játszhatóság, és a valósághűbb meg-jelenítés terén.

NBA IN THE ZONE 2000
Konami - kosárlabda szimulátor
Szomorú megérni azt a napot, amikor egy olyan pörgős játék, mint a kosárlabda, hirtelen a négy fal közé szorul.

NBA JAM EXTREME
Acclaim - kosárlabda szimulátor
Pont olyan, mint a Tournament Edition, az egyedüli különbség a 3D megjelenítés

NBA JAM TOURNAMENT
Acclaim - kosárlabda szimulátor
Ez egy kicsit gyenge kivitelű, de különben jól játsz-ható játék.

NBA LIVE '97
EA - kosárlabda szimulátor
Meggyőző, ám túl sok management-tel kell foglala-toskodni.

NBA LIVE '98
EA - kosárlabda szimulátor
Új év, új verzió. Ha akarnád sem tudnád leállítani.

NBA LIVE '99
EA - kosárlabda szimulátor
Az eddigi legjobb kosárlabda szimulátor.

NBA PRO '98
Konami - kosárlabda szimulátor
Precízen kidolgozott irányítás, hogy akár órákon át gyakorolhasd a zsákolást.

NBA SHOWTIME
Midway - kosárlabda szimulátor
Általában minden valóságalapot nélkülöz, és a kivitel sem valami fényes.

NEED FOR SPEED
EA - autóverseny játék
Tagadhatatlanul nagy rajongótáborral bíró játékkal van dolgunk. Rendkívül szórakoztató.

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
EA - autóverseny játék
Amennyiben szereted az üldözéses versenyeket, ga-rantált lesz a móka. A bónusz nem más, mint egy kiváló kétjátékos mód.

NEED FOR SPEED PORSCHE CHALLENGE
EA - autóverseny játék
Változatos, sokszínű, érdemes időt szánni egy ilyen jó kis arcade mulatságra.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE
EA - autóverseny játék
Még ha nem is ér fel a Ridge 4-gyel, akkor is nehéz ellenállni előle.

NEWMAN HAAS RACING
Psygnosis -. autóverseny szimulátor
Egy briliáns F1 adaptáció.

NEXT TETRIS, THE
Hasbro - puzzle
Még mindig észveszejtően rabul ejtő, és vitathatatla-nul klasszikusnak számít, de az ötlet nem túl eredeti.

NFL BLITZ
GTi - amerikai foci szimulátor
Hosszú idő óta ez az egyik legjobban eltalált szabad-idő sport játék.

✪ NFL BLITZ 2000
Midway - amerikai foci szimulátor
A Tony Hawk's skateboard óta ez az egyik legelra-gadóbb játék.

NFL GAMEDAY
SCEE - amerikai foci szimulátor
Ez volt az első ilyen jellegű játék a Playstatio-nön. Remek szórakozást biztosít.

NFL QUARTERBACK CLUB' 97
Acclaim - amerikai foci szimulátor
A játék az amerikai focinak egy remek interpretálá-sa, de semmi újat nem mutat fel.

NFL EXTREME
SCEE - amerikai foci szimulátor
Biztos szórakozást nyújt mind egy-, mind kétjátékos mód-ban, de nem olyan extrém, mint ahogy azt elvártuk volna.

NHL '97
EA - hockey szimulátor
Egy remekül játszható, és vizuálisan is nagyszerűen kivitelezett játék.

✪ NHL '98
EA - hockey szimulátor
Fantasztikus grafika, játék, és hang.

NHL '99
EA - hockey szimulátor
Hasonlít az elődökhöz, a különbség mindössze a to-vábbvitt igényességben rejlik.

NHL BLADES OF STEEL 2000
Konami - hockey szimulátor
Szegény AI, bizony nem árt vigyázni azokkal a kor-csolyákkal!

NHL CHAMPIONSHIP 2000
Activision - hockey szimulátor
Érdemes belemenni egy pár kék-lila folttal teli ütközetbe.

NHL FACE OFF '99
SCEE - hockey szimulátor
Igényesség és precizitás, ezért olyan jó ez a játék.

NHL FACE OFF 2000
SCEE - hockey szimulátor
Csúcs hanghatás, és valósághű kivitelezés , de a gra-fika azért egy kicsivel jobb is lehetett volna. Nem baj, ez még belefér.

NHL POWERPLAY HOCKEY '96
Virgin - hockey szimulátor
A sok hiba miatt elvész a játék öröme. Pedig nem is lenne olyan rossz.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS
Eidos - harcos kaland játék
Itt is érezhető a kapkodás. Még a gyakorlott játékosok is hamar belefáradnak.

NO FEAR MOUNTAIN BIKING
Codemasters - biciklis szimulátor
Ezt a játékot csak a sport igazi szerelmeseinek ajánljuk.

NUCLEAR STRIKE
Virgin - stratégiai/lövöldözős
Egy bonyodalmakkal tarkított, és változatos helikopter szimulátor, de itt is van néhány szemet szúró hiba.

N20
Gremlin - lövöldözős
Kalandszegény, ötletszegény, meglepetésszegény, de furcsamód mégis szórakoztató.

O

ODDWORLD: ABE'S EXODUS
GTi - platformer
Gyönyörűen összerakott, kellemes felüdülést nyújtó játék, a gond csak az, hogy túlzottan hasonlít az elődjéhez.

✪ ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
GTi - platformer
A látvány kiváló, a játék pedig igencsak ötletes. Öröm vele próbálkozni.

O.D.T.
Psygnosis - 3D kalandjáték
Jó kis játék, a cselekmény pedig üdítően eltér a meg-szokottól. Kár, hogy nem igazán játékos barát.

OLYMPIC GAMES
US Gold - sport szimulátor
Az International Track & Field szintjét meglehetősen alulmúlja.

OLYMPIC SOCCER
US Gold - foci szimulátor
Valósághű, de nem közelíti meg az igazán igényes foci szimulátorok szintjét.

OMEGA BOOST
SCEE - mech lövöldözős
Először megtéveszt a szép csomagolás, majd maga a játék alaposan kihoz a béketűrésedből.

ONE
ASC - 3D lövöldözős
Őrületes, izgalmas, nagyszerű, szellemileg inspiráló, de átkozottul kicsi.

OVERBLOOD
EA - 3D kalandjáték
A remek kezdet után erős visszaesés tapasztalható.

OVERBLOOD 2
PBH Systems - szerepjáték
Hangulatilag, és a játszhatóság szempontjából egy-aránt hiányos. A legjobb lesz, ha elkerülöd.

OVERBOARD!
Psygnosis - stratégia játék
Tipikusan fabatkát sem ér.

P

PAC-MAN WORLD
SCEE - platformer
A Pac-Man-t az ezredforduló tiszteletére új köntösbe bújtatták, de így is csak egy hagyományos retro plat-former maradt.

✪ PANDEMONIUM
BMG - platformer
Csodás külsejű, aranyos platform játék. Igazi gyöngy-szem.

PANDEMONIUM 2
BMG - platformer
Nem annyira jó, mint az elődje, de azért nem sza-bad kihagyni.

PANZER GENERAL
Mindscape - háborús stratégiai játék
A vacak grafika miatt bizony az embernek már első látásra elmehet a kedve az egésztől, pedig a játék nem rossz.

PARAPPA THE RAPPER
SCEE - rapper játék
Kétség kívül ez az egyik legeredetibb számítógépes játék.

PENNY RACERS
SCEE - autóversenyzős játék
Sajnos hiányzik a vezetés igazi „feeling"-je.

PET IN TV
SCEE - Tamagochi játék
A kicsiknek fárasztó, a nagyoknak pedig felesleges időpocsékolás.

PGA TOUR '96
EA - golf szimulátor
Egy jól kivitelezett, rabul ejtő golfjáték.

PGA TOUR '97
EA - golf szimulátor
Gyakran egysíkú, mégis a maga nemében ez az egyik legjobb játék.

PGA TOUR GOLF '98
EA - golf szimulátor
Érdemes belekukkantani, ha nincsenek meg az előző részek. A folytatást viszont nem érdemes erőltetni.

A HÓNAP SZEREP-JÁTÉKA



Név: *Alundra*
Gyártó: Psygnosis
Típus: szerepjáték

Az *Alundrát* úgy érdemes elképzelni, mint egy olyan esszenciát, amely magában fog-lalja a legjobb szerep-, kaland-, puzzle- és platform játékok legklasszabb ötleteit. Bár az tény, hogy a játék nem használja ki a *PS* nyújtotta technikai lehetőségeket - vi-szont a játékmenetre és a kezelhetőségre senki sem panaszkodhat. Akkor meg hol itt a baj? Sehol! - ha nem is a legbonyolultabb szerepjáték, az *Alundra* a *PS* Legend of Zeldája. Megkapó a maga egyszerűségében, és rendkívül kellemes szórakozást nyújt.

PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING
Funsoft - snowboard szimulátor
A gyenge irányítórendszer miatt, nem sok örömét leli ebben a játékban az ember.

PHILOSOMA
SCEE - lövöldözős
A gyűjteményből egyet sem érdemes kiemelni.

PITBALL
Time Warner - sport szimulátor
Nehéz belejönni, de ha már elsajátítottad az alapo-kat, sok jó mókában lesz részed.

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE
Activision - 3D platformer
Egy biztos lábakon álló 3D-s platform játék.

✪ PLAYER MANAGER 2000
3DO - foci management
Kétségtelenül igényes játékkal állunk szemben, még ha egy kicsit gyengébb is a LMA-nél.

PLAYER MANAGER SEASON 98-99
Inogrames - foci management
Elejétől végig lebilincselő játék, amely biztos szerez magának egy pár rajongót a George Graham fanati-kusok körében.

POCKET FIGHTER
Virgin - verekedős játék
Itt a bizonyíték arra, hogy egy 2D-s játék is nagy-szerűen megállja a helyét a modernkori bokszolásban.

POINT BLANK
SCEE - lövöldözős
Technikailag bár nem annyira figyelemreméltó, mint a Time Crisis, mégis ugyanazt a felhőtlen szórako-zást biztosítja.

POINT BLANK 2
SCEE - lövöldözős
A játék továbbra sem veszített értékéből.

PONG
Hasbro - retro acrade játék
Teljesen átlagos retro játék. Megér néhány nevetést, de semmi többet nem kell várni tőle.

POOL HUSTLER
Sunsoft - pool szimulátor
Teljes mértékben hiányzik belőle a remek szórako-zást biztosító változatosság.

POOL SHARK
Gremlin - pool szimulátor
Pontosan be lehet állítani a szöget, a lendületet, és a pozíciót. Tedd el az összes golyót.

POP 'N' POP
JVC - puzzle
Igaz, nem terheli le az agyad, mégis okozhat pár ál-matlan éjszakát.

POPULOUS: THE BEGINNING
EA - stratégiai játék
Hiányzik belőle a C & C azonnal rabul ejtő mivolta, de azért nem kell aggódni. Így is nagyon könnyen bele lehet rázódni.

PORSCHE CHALLENGE
SCEE - autóversenyzős játék
Az arcade játékok nagyszerűségét a szimulátorok életszerű hangulatával ötvözi.

POWERBOAT RACING
Interplay - versenyzős játék
Az alacsony színvonalú grafikák miatt már belevágni sem egyszerű. Teljesen kiábrándító.

POWER MOVE PRO WRESTLING
Activision - birkózás szimuláció
A 3D-s birkózás egy elég gyenge interpretációja. Se-kélyes, és izgalommentes.

POY POY
Konami - puzzle
Érdemes nagy baráti körben játszani. Úgy sokkal jobb, mint egyedül.

POY POY 2
Konami - puzzle
Folytatásnak nem valami nyerő, de többjátékos mód-ban okozhat némi felüdülést.

PREMIER MANAGER '99
Gremlin - foci manager
A tavalyi évhez képest, nincs jelentős változás.

PREMIER MANAGER 2000
Infogrames - foci management
A tuning ellenére is old-school játék maradt. Nem elég-gé okos, hogy felvegye a versenyt az LMA Manager-rel.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF
Psygnosis - golf szimulátor
Amennyiben egy komoly golf szimulátort keresnél, az a jó hírünk, hogy meg is találtad.

PRO PINBALL: BIG RACE USA
Empire - flipper szimulátor
Nagyszerű grafika, ám a játék céltalan, és felesleges.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
Empire - flipper szimulátor
Az igazit még csak meg sem közelíti.

PRO PINBALL: THE WEB
Empire - flipper szimulátor
Ahhoz képest, hogy csak egy asztalon lehet ügyes-kedni, a játék meglehetősen fukarnak bizonyul, már ami a pontokat illeti.

PRO PINBALL: TIMESHOCK
Empire - flipper szimulátor
Az eddigi legjobb flipper szimulátor, bár kissé isme-rős, és az ára sem elhanyagolható.

PROJECT OVERKILL
Konami - lövöldözős
Sok-sok akció sci-fi környezetben.

PROJECT X2
Ocean - lövöldözős
Egyértelműen old-skool 2D blaster. Arra mégis jó, hogy az ember egy kicsit felborzolja vele az idegeit.

PSYBADEK
Psygnosis – légpárnás játék
A tervezők nyilván azt gondolták, hogy ez lesz a leg-újabb sláger. Nem jött össze...

PSYCHIC FORCE
Acclaim - verekedős
Átlagos játék - a valóban bizarr úszó csatától elte-kintve, nincs benne semmi extra.

PHYCHIC FORCE 2
JVC - verekedős
Sekélyes, és értelmetlen. Vannak ennél sokkal szóra-koztatóbb játékok is.

PUCHI CARAT
PBH Systems - puzzler
Itt a válasz a Taito rejtély-legendájára, amit már mindenki ismer a Bust A Move sorozatból.

Q

Q*BERT
Hasbro - puzzle/stratégiai játék
Régi, elavult, és mindenek előtt szörnyen unalmas a játék. Nem minden jó, ami retro.

✪ QUAKE II
Activision - lövöldözős
Hajolj meg a vitathatatlanul legkiválóbb első szemé-lyű lövöldözős játék előtt.

R

RADIKAL BIKERS
Infogrames - Pizza futár szimulátor
Egy újabb elszalasztott lehetőség, már ami a réges-régi arcade játék felújítását illeti.

✪ RAGE RACER
SCEE - arcade verseny
Kiváló arcade verseny játék, tökéletesen megmunkált cselekmény, és még a látvány sem utolsó.

RAGING SKIES
Warner - vadászrepülő szimulátor
Grafikai szempontból nagyon jó, ám hiányzik belőle az újszerűség.

RAIDEN
Ocean - lövöldözős
Egy újabb kedves arcade játék. Lehet, hogy régi, de cseppet sem unalmas.

RAINBOW SIX
Red Storm - Akció/kaland
Akár versenyképesebb is lehetett volna, de nem lett. A hibák miatt túlságosan is átlagos.

RALLY CROSS
SCEE - versenyzős játék
Eleinte rendkívül frusztráló, de a folytatás már némi kihívással is kecsegtet.

RALLY CROSS 2
SCEE - versenyzős játék
Ennek az alapvetően feltörekvő játéknak, sajnos nem sikerült túllépni a kissé unalmas vezetési techniká-kon, valamint sekélyességén.

RALLY CHAMPIONSHIP
EA - versenyzős játék
Lényegében ez a játék egy szimulátor, és egy arcade keveréke. Újabb elhibázott remekmű.

RALLY MASTERS
Infogrames - versenyzős játék
Talán kissé igénytelenül néz ki, mégis ez a játék je-lenti a megfelelő ellenszert a Collin McRae 2.0-féle hyper-realizmusra.

►

ADATBÁZIS

RAPID RACER
SCEE - versenyzős játék
Szépen kivitelezett játék, de több benne az újdonság, mint az izgalom.

RAT ATTACK
Mindscape - puzzle
Egy hihetetlenül unalmas és izgalommentes játék.

RAY TRACER
SCEE - versenyzős játék
Kiváló arcade-stílusú alkotás, kár, hogy olyan rövid.

RAYMAN
Ubi soft - Platformer
Ránézésre szép, de eléggé ügyefogyott egy játék.

R/C STUNT COPTER
Interplay - R/C helikopter játék
Szörnyű ötlet, rosszul kivitelezve.

READY 2 RUMBLE
Midway - boksz játék
Végtelenül mókás, és rendkívül stílusos ez a játék. Kivetnivalót csak az irányításban lehet találni.

REBOOT: COUNTDOWN TO CHAOS
EA - 3D lövöldözős
Hangulatos összkép, és érdekes irányítórendszer teszi érdekessé a játékot. A baj csak annyi, hogy ezt már azelőtt is láthattuk.

REEL FISHING
Crave - horgász szimulátor
Remek lehetőség egy kis folyóparti ramazurira. Ne feledj el becsomagolni néhány gyufaszálat se.

RENAGADE RACERS
Interplay - go-kart verseny
Csak akkor vehetné fel a versenyt a többi ilyen játékkal, ha valami különlegeset tudna nyújtani. De nem tud.

RESIDENT EVIL
Virgin - 3D kalandjáték
Hátborzongató, véráztatta játék némi rejtéllyel. Egy igazi horror legenda.

RESIDENT EVIL 2
Virgin - 3D kalandjáték
Ez a klasszikusnak számító játék szinte teljesen ugyanolyan, mint az elődje. Nem túl hosszú, de óriási.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Eidos - 3D kalandjáték
Egész egyszerűen briliáns: szinte valóságos környezet, gonosz sötét erők, és megoldásra váró rejtélyek.

RESIDENT EVIL. SURVIVOR
Eidos - lövöldözős
Mentési lehetőséggel talán még jobb lenne a játék, de így sem utolsó.

RE-VOLT
Acclaim - R/C versenyzős játék
Ez a játék már-már zavaróan egyszerű, és a hibákra utaló jelek is rendkívül árulkodóak.

RIDGE RACER
SCEE - versenyzős játék
Ez a játék a maga idejében alapvetőnek számított, de még manapság is megéri a pénzét.

RIDGE RACER REVOLUTION
SCEE - versenyzős játék
A látvány egy kicsit ugyan javult, de nagyjából ez minden.

RIDGE RACER TYPE 4
SCEE - versenyzős játék
Itt aztán kiélheted a gyorsulási mániád.

RISING ZAN: THE SAMURAI GUNMAN
Agetec - 3d kalandjáték
Üdítő átmenet, de rengeteg hiba jellemzi a játékot.

RIVAL SCHOOLS
Virgin - verekedős
Tökéletes összhangú játék, nagyszerű kétjátékos móddal.

ROAD RASH 3D
EA - motoros játék
Átlagon felüli arcade verseny. Ízlés kérdése az egész.

ROAD RASH: JAILBREAK
EA - motoros játék
Idejemúlt, és még egy félig tisztességes modern versenyjátékkal sem lenne érdemes összehasonlítani.

ROADSTERS
Titus - versenyzős játék
Átlagos játék, nem igazán szórakoztató.

ROUGE TRIP
GTi - vezetős játék
Az ígéretesen induló játék kissé alulmúlta önmagát igénytelen kezelhetőségével.

ROLLCAGE
Psygnosis - jövőbeli versenyzős játék
A nehéz manőverezhetőség miatt, talán elmegy a kedved az üldözéstől, ám a kétjátékos módban nem fogsz unatkozni.

ROLLCAGE STAGE II
SCEE - jövőbeli versenyzős játék
A feljavított grafikának, a kibővített játéknak köszönhetően a versenyzők már alig várják a startot.

RONIN BLADE
Konami - 3D kalandjáték
Az ötlet jó, de a kivitelezés talán jobb is lehetett volna.

ROSCO MCQUEEN
SCEE - platformer
Most sem fog leesni az állad, de egy próbát megér.

R-TYPE DELTA
SCEE lövöldözős
Egy feljavított 2D lövöldözős játékkal állunk szemben, ami nem igazán tud többet elődeinél. Mégis szórakoztató.

R-TYPES
Virgin - lövöldözős
Jó kis játék. Ha pedig Jason King rajongó vagy, egyenesen imádni fogod.

RUGRATS
THQ - platformer kalandjáték
Sajnos a játék nem lett olyan hatásos, mint a film.

RUNNING WILD
SCEE - versenyzős játék
Túl könnyen feledhető az árához képest. Nem éri meg.

S

SAGA FRONTIER 2
Square - Szerepjáték
Egy könnyen felejthető ötlet, bár a körítés első ránézésre tetszetősnek tűnhet.

SAMPRAS EXTREME TENNIS
Codemasters - tenisz
Tisztességesen kivitelezett, klasszikusnak nevezhető játék. Semmi kiemelkedő, de ami van, az jó.

S.C.A.R.S.
Ubi Soft - versenyzés
Nagyszerűen kivitelezett verseny-játék, amely komoly kihívást jelent a *Circuit Breakersnek* is.

SENTIENT
Psygnosis - 3D kalandjáték
Lebilincselő sztori, jó kivitelezés, az irányítás viszont csapnivaló. Kár érte.

SHADOW GUNNER
Ubi Soft - lövöldözős játék
Nem olyan jó, mint a *Mechwarrior 2*. Izgalmas cselekmény, de semmi eredetiség.

SHADOW MADNESS
SCEE - Szerepjáték
A szerepjátékok fanatikusainak alapmű.

SHADOW MAN
Acclaim - 3D kalandjáték
A pszicho-thrillerbe illő sztori a klasszikus 3D kalandjáték-alapokon nyugszik. Klasszikus mű.

SHANGHAI TRUE VALOR
Sunsoft - Távol-keleti, logikai játék
Kellemes, igényesen kidolgozott változata a klasszikus logikai játéknak.

SHAOLIN
THQ - verekedős játék
A gyenge kivitelezés és a pocsék irányítás lehangolja az embert. Pedig az alapötletből többre is futotta volna. De sajnos ez lett belőle.

SHOCK WAVE ASSAULT
EA - 3D lövöldözős játék
A feladatok megoldása senkinek sem fog különösebb nehézséget okozni. Könnyű, de különben OK.

SILENT HILL
Konami - menekülj meg a rémségektől!
Alapmű. Izgalmas, eredeti, nagyszerű, mára klasszikussá vált program.

SIM CITY 2000
Maxis - stratégiai játék
A gyenge grafikát ellensúlyozza a vonzó cselekmény. A városépítő játékok klasszikusa még ma is megállja a helyét.

SKULL MONKEY'S
EA - 2D platform játék
Játszható a program, bár egy idő után reménytelenül unalmassá válik.

SLAM 'N' JAM '96
BMG - kosárlabda
Egy játékos módban fut. Tulajdonképpen nincs vele semmi baj, de ebben a műfajban vannak jobb játékok is.

SLAMSCAPE
MTV - lövöldözős játék
Unalmas, egyhangú cselekmény. A készítők eredetinek gondolhatták az alapkoncepciót, de nem volt az.

SLED STORM
EA - verseny a jégen
Ugrások, cselezések, útlevágások izgalmas kombinációja. Rendkívül jól játszható és élvezetes játék.

SMALL SOLDIERS
EA - platform játék
A film, nyomán egy rendkívül lagymatag, unalmas játékot készítettek.

SMASH COURT TENNIS
SCEE - tenisz
Színes és jól megkreált játék, de az új generációnak valószínűleg lassú lesz. Azért nem rossz!

SNOW RACER
Ocean - téli sportok
A síelés és snowboardozás még otthon, a TV előtt is nagyszerű mulatság.

SOCCER '97
Eidos - futball játék
Izgalmas, pörgős játék. A gyenge (grafikai) kivitelezés miatt azonban csak középszerűnek mondható.

SOUL BLADE
SCEE - 3D verekedős játék
Kitűnő verekedős játék, nagyszerű fegyverarzenállal. A *Toshindeneseknek* biztos be fog jönni.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN
Eidos - 3D akció/kaland
Az új trükkök és a teljesen megújult architektura a *Tomb Raider* utáni második helyre emeli a játékot.

SOUTH PARK
Acclaim - Első személyű lövöldözős játék
Egy darabig érdekesnek tűnhet, de aztán rá fogsz jönni, hogy minden ismétlődik. Hamarosan halál unalmasnak fogod találni.

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK
Acclaim - kvíz játék
Ha megelégelted Isaak Hayes apróbb durvaságait, próbálkozz inkább egy kocsmai kvíz játékkal. Sokkal több örömöd származhat belőle.

SOUTH PARK RALLY
Acclaim - go-kart verseny
Rengeteg al-pálya, és titok rejtőzik itt, de láttunk már ennél jobb go-kart játékot is.

SOVIET STRIKE
EA - harc szimulátor
A játék rövid, és nem is túl eredeti, azért akad benne néhány lebilincselő momentum.

SPACE DEBRIS
SCEE - lövöldözés az űrben
Izgalmas, jó játék, de érezni, hogy kissé már elavult.

SPACE INVADERS
Activision - arcade lövöldözős
Ez a játék még a megrögzött fanatikusoknak is fog némi meglepetést okozni.

SPEC OPS: STEALTH PATROL
Take 2 - lopakodós játék
A sok jó ötletet sajnos nem sikerült megfelelően tető alá hozni.

SPEED FREAKS
SCEE - go-kart verseny
Jópofa, kellemes játék. Benne mindent meg lehet tudni a kart versenyzésről.

SPIDER
BMG - platformer
A gyengécske játékot egy új főszereplő, valamint a kiváló irányító rendszer próbálja álcázni.

SPYRO THE DRAGON
SCEE - platformer
Aranyos, szépen kidolgozott játék, de a cselekmény hiánya miatt, már az elején veszít az értékéből.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
SCEE - platformer
A tökéleteshez ezúton kerülhetünk a legközelebb. Szép munka.

STAR IXIOM
SCEE - lövöldözés az űrben
Az egyszerű repülős-lövöldözős formulát a Namco úgy javította fel, hogy mindenből hozzáadott egy csipetnyit.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY
SCEE - szerepjáték
Meglehetősen élvezetes szerepjáték.

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
Activision - Akció/kaland
Az erő most tényleg velünk van. Ez a hibrid játék így is óriási sikert aratott.

STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLES
Activision - Akció/kaland
Fürge, szórakoztató, megállás nélkül játszható program.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI
Virgin - verekedős
A játék szórakoztató, de messze nem tökéletes.

A HÓNAP AUTÓ-VERSENYE



Név: *Gran Turismo 2*
Gyártó: SCEE
Típus: Gran Turismo

Ha a *Gran Turismo* észbontó volt, akkor a *Gran Turismo 2*-t egyenesen észveszejtőnek kell titulálnunk. Nem egyéjszakás kalandról van szó, aki a *GT*-ben valamit el akar érni, annak egy tartós kapcsolatra kell berendezkednie. Hosszú hónapokon át tesztelheted a Corvette-eket, Nissanokat, Toyotákat, GTi Golfokat és a többi csodagépet, mire megtalálod a stílusodnak leginkább megfelelő beállításokat. Egy tökéletes játék, mely igazi favorit a *PS* hívők közt.

STARFIGHTER 3000
Telstar - Space combat
A repülés, és a grafika, egy helyénvaló játékra utal.

STEEL REIGN
SCEE - tankos játék
Kimagaslóan átlagos. Teljesen ártalmatlan, és támadás szegény, ráadásul nem is olyan szórakoztató.

STREAK
GTi - jövőbeli sportok
A pontatlan, és ügyelten irányító rendszer minden pozitívumot kiöl a játékból.

STREET FIGHTER ALPHA
Virgin - 2D verekedős
Ez a játék is azt bizonyítja az effajta 2D-s programok még manapság is megállják a helyüket.

STREET FIGHTER ALPHA 2
Virgin - 2D verekedős
Itt van egy újabb bizonyíték.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Virgin - 2D verekedős
Ha azt gondolod, hogy a játék a legfontosabb, akkor ez a program bizony tízet érdemel.

STREET FIGHTER COLLECTION
Virgin - verekedős
Hiányosságainak ellenére is, a játék mérföldkőnek számít.

STREET FIGHTER COLLECTION 2
Virgin - verekedős
Itt aztán nincs sok újdonság. Aki szereti ezt a fajta játékot, használja ki a remek lehetőséget.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Virgin - verekedős
Visszafogott lendülete, némileg elválasztja elődeitől. Fárasztóan könnyű vele játszani.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
Virgin - 3D verekedős
Ha tetszett az SF2, ez a játék olyan érzéssel fog eltölteni, mintha most jöttél volna vissza a második nászutadról.

STREET RACER
Ubi soft - versenyzős játék
A játékot igényesen megtervezett képregény-szerű grafikák, és jó játszhatóság jellemzi.

STREET SKATER
EA - gördeszkás szimulátor
Egy kiváló, arcade próbálkozás, úgyhogy panaszra semmi ok. De azért a Tony Hawk's még mindig vezet.

STREET SKATER 2
EA - gördeszkás szimulátor
Élvezni fogod nagyon ezt a játékot.

SUIKODEN
Konami - szerepjáték
Tradicionális japán szerepjáték, se több, se kevesebb.

SUIKODEN II
Konami - szerepjáték
Szigorúan betartja a szerepjáték szabályait...

SUPERBIKES 2000
EA - motoros szimulátor
Jobb is lehetett volna, de így sem kifejezetten eseményszegény a játék.

SUPERCROSS 2000
EA - motoros szimulátor
A kivételesen rossz dizájnnak köszönhetően, ez a ték minden szempontból rossz.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2
Virgin - puzzle
A műfaj szerelmesei számára ez a játék csaknem kéletesnek mondható.

SWAGMAN
Core - arcade kalandjáték
Nagyon szeretne bizonyítani, de hát ilyen irányító rendszerrel ez bizony lehetetlen.

SYNDICATE WARS
EA - stratégiai/akciójáték
Ez egy nagyon hangulatos, sötét, gondolkodásra tönző játék. Ki ne hagyd!

SYPHON FILTER
SCEE - lövöldözős
Szép, igényesen kivitelezett játék, kár, hogy olyan hamar vége.

SYPHON FILTER 2
SCEE - lövöldözős
Figyelemre méltó folytatás, melyet ízletes finomság kal, javítottak fel.

T

TANK RACER
Grolier - versenyző játék
Próbáld eltakarni rút arcát, és nézd meg, mi van belül. Nem más, mint egy humoros, jópofa játék.

TARZAN
SCEE - platformer
Ha egy jó játékra fáj a fogad, próbáld ki a Tarza Igaz, hogy nem a legeredetibb, de azért nem fog nagy csalódást okozni.

TEKKEN
SCEE - 3D verekedős
Mestermű. Korábban nagy szerepet játszott a Pla Station sikerében.

TEKKEN 2
SCEE - 3D verekedős
Egy szó, mint száz, ez a tökéletes verekedős játék

TEKKEN 3
SCEE - 3D verekedős
A világ legjobb verekedős játéka. Más, még csak közelébe sem érhet.

TELETUBBIES
BBC Multimedia - oktató jellegű játék
Kicsik, és nagyok egyaránt tanulhatnak belőle.

TEMPEST X
Interplay - lövöldözős
Hihetetlenül izgalmas, fordulatokban gazdag játék

TENCHU
Activision - akció/kalandjáték
A ninja játékok nem olyan jók. Ez még viszonylag élvezhető, de hamar ellaposodik.

TEST DRIVE 4
EA - versenyzős játék
Gyönyörű szép, gyors, mókás, de kicsit felszínes.

TEST DRIVE 4X4
EA - versenyzős játék
Kellemes szórakozást nyújtó off-road pályák, ugra tók, bukkanók. A baj itt is az, hogy a felszín alat nincs tartalom.

TEST DRIVE 6
Cyro - versenyzős játék
Még a Test Drive 5 szintjét sem éri el, nem érder kipróbálni.

THEME HOSPITAL
EA - stratégiai játék
Eredeti, szórakoztató, okos, de gyakran el marad sikerélmény.

THEME PARK
EA - stratégiai játék
Türelmet, és ravaszságot próbára tevő, szépen tála játék.

THEME PARK WORLD
EA - stratégiai játék
Kiváló folytatás, izgalmas, fordulatos játék.

THIS IS FOOTBALL
SCEE - foci szimulátor
Ez a világ egyik leges legfrusztrálóbb játéka. Várj csak türelmesen az ISS Pro Evolution-re.

THRASHER SKATE & DESTROY
Take 2 - gördeszka szimulátor
Nagyon jó játék, de ez sem ér fel a Tony Hawk's szintjére.

HREE LIONS
MG - foci szimulátor
y játék, rajongóktól rajongóknak.

HUNDERHAWK 2
re - légi csata játék
iletes játék, tömegmészárlás, és érdekes missziók.
m is olyan rossz.

IGER WOODS 2000
A - golf játék
hangzatos cím gyenge grafikával párosul. Érdeme-
b megvenni az *Everybody's Golfot.*

IME CRISIS
EE - lövöldözős játék
egklasszabb és egyben legvéresebb lövöldözős já-
a *PSX*-re. Kötelező!

NY TANK
EE - lövöldözős/platform játék
ajdonképpen élvezetes játék, de nem jelent külö-
ebb kihívást. Egy nap alatt végig lehet játszani.

OBAL NO.1
EE - 3D verekedős játék
a grafika, és a 3D hangeffektek is figyelemre mél-
k, mindazonáltal nem egy nagy durranás.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
demasters - verseny
yszerűen nagyszerű. Izgalmas, valósághű, kiváló
g- és videóeffektek.

TOCA 2: TOURING CARS
demasters - verseny
első rész továbbfejlesztése. Az egyik legjobb autó-
seny játék a *PlayStationre.*

OKYO HIGHWAY BATTLE
Q - autóverseny
ogadható autóverseny, ahol kipróbálhatod milyen
dugóban versenyezni.

TOMB RAIDER
os - 3D kalandjáték
akció és a felfedezés izgalmát ötvözi ez a nagy-
rű játék. A hősnő pedig mindenki kedvence.

TOMB RAIDER 2
os - 3D kalandjáték
b lett mint az előző rész! És Lara is vonzóbb -
ennél több?

TOMB RAIDER 3
os - 3D kalandjáték
yűgöző, izgalmas, magával ragadó játék. Az ember
apokig a gép előtt ül, ha egyszer elkezd vele játszani.

TOMB RAIDER: E LAST REVELATION
os - 3D kalandjáték
ségkívül ez a sorozat legjobban sikerült epizódja.

OMBI
EE - platform játék
kellemes meglepetés. A fejtörő és bizarr rejtvé-
k igazán vonzóvá teszik a játékot.

OMBI 2
EE - platform játék
érte, a folytatástól többet vártunk. Korszerűtlen
telezésű munka.

OMMI MAKINEN RALLY
ropress - rally verseny
erű csalódás azoknak, akik szeretik ezt a műfajt.
öbbi ilyen típusú játék kétség kívül jobb.

OMORROW NEVER DIES
- kaland/lövöldözős játék
nem használt lehetőség tipikus példája. Szegény
d többet érdemelt volna, mint egy ilyen szamárságot.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
ivision - gördeszkás játék
ndkívül szórakoztató és vonzó játék. Ha szeretsz
deszkázni, akkor ez az amire vártál.

OTAL DRIVIN'
ean - autóverseny
ejlesztők egy csomó autót és pályát sorakoztattak
de ennek ellenére a játék elég lagymatagra sikerült.

TOTAL NBA '96
EE - kosárlabdajáték
életesen kivitelezett sportjáték.

TOTAL NBA '97
EE - kosárlabdajáték
első részhez képest annyi a különbség, hogy jobban
figyeltek a mozgások szimulálására és a grafikára.

OTAL NBA '98
EE - kosárlabdajáték
áték tényleg realisztikus lett, de ennek megfelelően
g nehéz lesz vele játszani. Az eget rengető újítások
aradnak, de ettől még a legjobbak között van.

OY STORY 2
ivision - 3D platform játék
ófa játék, a „család kedvence" típusból. Szép gra-
a + aranyos szereplők = jó szórakozás.

TRANSPORT TYCOON
Ocean - stratégiai játék
Nem is olyan rossz, mint amilyennek az ember a cím alapján gondolná!

TRAP RUNNER
Konami - stratégiai játék
Ha egy kis retro-feelingre vágynál... - még akkor is gondold meg, hogy kipróbálod!

TRICKY 'N SNOWBOARDER
Virgin - snowboard
Jobb mint az *MTV Snowboarding*, de a *Cool Boarderstől* lemarad.

TRIPLE PLAY 2000
EA - baseball
Könnyen felejthető próbálkozás.

TRUE PINBALL
Ocean - flipper
Figyelemre méltó flipper-szimuláció, sok-sok pályával és opcióval.

TUNNEL B1
Ocean - lövöldözős játék
A grafikával nem is lenne semmi baj, de a többi nem sokat ér. Kár.

TWISTED METAL
SCEE - autóvezetés
Két játékos módban akár izgalmas is lehet a dolog, de egyedül nem érdemes belevágni.

TWISTED METAL 2
SCEE - autóvezetés
Részleteiben is kidolgozott, vonzó és izgalmas játék. Lélegzetelállító akció.

U

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Eidos - futball játék
A *FIFA* sorozat ízléses megjelenése az *ISS Pro*-ban megismert mozdulatokkal párosul. Kitűnő játék.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 99/00
Eidos - futball játék
Szórakoztató, magával ragadó és izgalmas. Akár csak az előző rész.

UEFA STRIKER
Infogrames - futball játék
Nem rossz, néha egész jó, de a komolyabb riválisokkal nem veszi fel a versenyt.

UM JAMMER LAMMY
SCEE - rock/rap idétlenség
Jópofa idétlen és rendkívül szórakoztató játék. Láttál már láncfűrészen játszó bárányt!?

URBAN CHAOS
Eidos - 3D kalandjáték
Tisztességesen kivitelezett, játszható program.

A HÓNAP KALAND-JÁTÉKA



Név: Fear Effect
Gyártó: Eidos
Típus: 3D kalandjáték

A rejtvények megoldása nem lesz egyszerű, de azért menni fog. Ezek után egyre szövevényesebbé válik majd a cselekmény. Amikor szembetalálkozol a Főellenfelekkel, akkor ér majd az első kellemetlen meglepetés - őket ugyanis rendkívül nehéz lesz legyőzni. Mindazonáltal elmondhatjuk, a *Fear Effect* egy kitűnő játék, telis-tele újító elképzelésekkel, szép ötletekkel. A *Metal Gear Solid*tól csak annyiban marad el, hogy a cselekménye egy kicsit döcögősebb. Mindent egybevéve, a *Fear Effect* jelenleg egyike a legjobb *PSX* játékoknak.

V

VANDAL-HEARTS
Konami - 3D kalandjáték
Az animációk és az alapötlet teljesen jó, és a kivitelezésre sem lehet sok panasz. Csak hát egy kicsit elavult...

VANDAL-HEARTS II
Konami - szerepjáték
Izgalmas, élvezetes szerepjáték. Akik ezt szeretik, azok sok időt töltenek majd el a gép előtt.

V-BALL: BEACH VOLLEY HEROES
GTi - röplabda játék (arcade mód)
Egy váratlan és kellemes meglepetés. egyszerű de nagyszerű játék, amit egyszer mindenképpen érdemes kipróbálni.

VICTORY BOXING
JVC - boksz játék
Egy jó kis bunyós játék, amely hosszabb távon is tartogat kihívásokat.

VICTORY BOXING 2
JVC - boksz játék
Az adott műfajban ez az egyik nyerő! A fanatikusok oda lesznek érte.

VICTORY BOXING CHALLENGER
JVC - boksz játék
Ha egy picit le is maradt az elvárásoktól, azért még mindig a legjobbak közé tartozik.

VIGILANTE 8
Activision - autóvezetés
Két játékos módban nem is lenne rossz, ha grafikával többet foglalkoztak volna. A *Twisted Metal 2* mindenképpen jobb.

VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE
Activision - autóvezetés
Semmi izgalom, semmi újítás. A *Crash Team Racing* még mindig jobb.

VIRTUAL GOLF
Core - golf játék
Tagadhatatlan, hogy csúnya a játék - viszont hosszú távon még szórakoztató is lehet.

VIRTUAL POOL
Interplay - billiárd
Nagyszerűen kivitelezett, szórakoztató játék, ami mármár visszaadja a kocsmák hangulatát.

VIRUS
Cryo - 3D akció/kaland
Az alapötlet elég rossz, a kivitelezés viszont csapnivaló. Kerüld el mindenképpen!

VIVA FOOTBALL VMX RACING
Virgin - futball játék
A múltat idéző díszletek lehet hogy tetszeni fognak, de ezen kívül semmiben nem különbözik az átlagos játékoktól.

V-RALLY
Ocean - rally verseny
Kitűnő grafika, rengeteg pálya és már-már tökéletes kidolgozás jellemzi ezt a mesterművet. Készülj fel arra, hogy nem lesz könnyű dolgod vele!

V-RALLY 2
Infogrames - rally verseny
Ha szereted a rally-t, akkor ezt imádni fogod. Négy játékos mód, pályaszervező ... - mi kell még?

VR BASEBALL
Interplay - baseball szimulátor
Unalmas és gyenge mint a harmat. A valósághoz pedig semmi köze sincs.

VS
THQ - verekedős játék
Ha nem is a legjobb, rossznak egyáltalán nem rossz. Sőt!

V2000
Grolier - stratégiai/lövöldözős játék.
Tapasztalatlan játékosoknak és műkedvelőknek nem ajánlott. A fanatikusok viszont szeretni fogják - pedig nehéz játék

W

WARCRAFT 2
EA - stratégiai játék
Sokkal részletesebb és elmélyültebb mint a *Command And Conquer*, de talán egy kissé kevésbé szórakoztató.

WARGAMES: DEFCON 1
EA- lövöldözős játék
Nem jelent komolyabb kihívást, pedig van benne egy csomó pálya.

WARHAMMER
EA - háborús játék
Egy nehéz játék, amely minden stratéga számára komoly kihívást jelenthet.

WARHAMMER: DARK OMEN
EA - stratégiai játék
Kiváló, élvezetes fantasy alapokra épülő stratégiai játék. Jó a grafika és a kivitelezés.

WARHAWK
SCEE - lövöldözős játék
Vonzó és érdekes szimuláció, bár nem lesz vele könnyű dolgod.

WAR OF THE WORLDS, THE
GTi - akció/kalandjáték
Technikai problémák és felkészületlenség miatt zátonyra futott jó elképzelések - erről ennyit.

WARPATH: JURASSIC PARK
EA - verekedős játék
Abszolút felejthető és gyenge próbálkozás. Távolról elkerülendő!

WARZONE 2100
Eidos - valós idejű háborús játék
Minden kétséget kizáróan, ma ez a legjobb stratégiai szimulátor a *PSX*-re.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98
GTi - jégkorong
Nem rossz, de messze van a jótól. Lassú és a grafikával sincs minden rendben.

WCW MAYHEM
EA - birkózás
Ha nem is egy klasszikus, azért érdemes kipróbálni egy-két körre. A végén még megtetszik!

WCW THUNDER
THQ - birkózás
Kiábrándító termék. Ha kipróbálod, elmegy a kedved a birkózástól.

WILD ARMS
SCEE - szerepjáték
Bár elmarad a *Final Fantasy*tól, szép is, jó is a játék. Kiváló szórakozást nyújt.

WILD 9
Interplay - platform játék
Egy kissé elavult a mai platform játékokhoz képest.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS
GTi - retro válogatás
Ahogy a cím is sejteti, régi játékokról van szó. A Nosztalgiahajón biztos bejönnének.

WING COMMANDER IV
EA - lövöldözés az űrben
Az előző részhez képest óriási a fejlődés. Teljesen jó a játék.

WING OVER
JVC - légiháború
Jó az alapkoncepció, de a gyenge grafika és az ismétlődő pályák unalmassá teszik.

WING OVER 2
JVC - légiháború (arcade mód)
Hát ez bizony nagyon-nagyon gyengére sikerült, fiúk!

WIPEOUT
Psygnosis - verseny játék
A közeli jövőben játszódó, lebilincselő verseny. A tűzijátékok és a zene pedig felejthetetlen.

WIPEOUT 2097
Psygnosis - verseny játék
Jobb játszhatóság és szebb grafika - ez az újabb epizód lényege. Nagyon jó!

WIP3OUT
SCEE - verseny játék
Három évet vártunk rá, de megérte. Kétség kívül most ez a legjobb versenyzős-future játék a PlayStation-ön.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
Codemasters - snooker játék
Órákon keresztül játszhatsz a világ legjobbjai ellen. Élvezetes, felhőtlen szórakozást nyújt.

WORLD CUP '98
EA - futball
Sokáig vártunk rá, de nem hiába! Most kétség kívül ez a legjobb foci játék.

WORLD CUP GOLF
Ocean - golf játék
Ha itt már elsajátítottad az alapokat, próbálkozz meg a *PGA*-val

WORLD LEAGUE SOCCER
Eidos - futball
Játszható és élvezetes játék

WORMS
Ocean - idétlenség
Eredetisége miatt az egekbe magasztalták. Ennek ellenére hosszú távon már kissé unalmassá válik.

WORMS ARMAGEDDON
Hasbro - logikai(?) játék
Az egyszerű csihi-puhi után egy elgondolkodtatóbb epizód következik.

WORMS PINBALL
Infogrames - flipper
Tulajdonképpen elég jó, de a legjobbaktól azért lemarad.

WRECKIN CREW
Telstar - verseny játék
Szédületesen gyors száguldozás a sebességmániásoknak.

WU-TANG: TASTE OF THE PAIN
Activision - verekedős játék
Kardcsörtető-kúpcseréptörő-karatézos shaolin balhé. Van akinek ez bejön.

WWF ATTITUDE
Acclaim - pankráció
Még ha nem is vagy egy pankráció-fanatikus, ez akkor is megér egy próbát.

WWF SMACK DOWN
THQ - birkózás (pankráció)
A többi pankráció-játékban több vér folyik; itt a hangsúly a poénokon és a mozdulatokon van.

WWF WAR ZONE
Acclaim - pankráció
Középkategóriás, jól megtervezett és tisztességesen kivitelezett játék.

WWF WRESTLEMANIA
Acclaim - pankráció
Rendkívül szórakoztató, mókás játék. A hangsúly a poénokon van.

X

X-FILES, THE
SCEE - kalandjáték
Rejtély, hogy az interaktív mozizás ötlete miért csak most fogalmazódott meg a *PSX* fejlesztőiben.

X GAMES PRO BOARDERS
SCEE - snowboardozás
Jól bemutatja a sportág extravagáns mivoltát, de a pályákat változatosabban kellett volna megszerkeszteni.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP
Microprose - stratégiai játék
Hasonló az előző részhez - ugyan olyan bugyuta és unalmas.

XENA: WARRIOR PRINCESS
EA - 3D kalandjáték
Elavult, nagyon rosszul kivitelezett kópiája a filmnek.

XEVIOUS 3D/G+
SCEE - lövöldözős játék
A klasszikus verzió 4 változatát is kipróbálhatod - beleértve egy 3D-s játékot is.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
Acclaim - verekedős játék
Egy kezelhető, elfogadható arcade játék - a klasszikus változat nyomán elkészítve.

X-MEN VS STREET FIGHTER EX
Virgin - verekedős játék
Ezzel sem érdemes bajlódni: a *Tekken 3* jelenleg mindent és mindenkit maga mögé utasít.

Y

YOYO'S PUZZLE PARK
JVC - puzzle
Bust-A-Move típusú, szórakoztató és igen mókás játék. Az a fajta, amiért az ember hajnali négyig is képes fenn maradni.

Z

Z
SCEE - stratégiai játék
Vannak benne jópofa dolgok, de ezeket a készítők gondosan elrejtették. Nem éri meg a fáradságot.

ZERO DIVIDE 2
SCEE - 3D platformer
Átlagos, verekedős játék. De hát ez is -mint a többiek - messze-messze elmarad a *Tekken 3*-tól

40 WINKS
GTi - 3D platform
Jópofa, aranyos, szépen megcsinált platformer, tipikusan a „család kedvence" kategóriából. 9-99 éves korig! ■

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 085. oldalon.



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego ...ers, RIC Stunt Copter, F1 '99, ...sion Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat ...Eagle One (demók), Colony ...rs, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Debris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, UEFA: Champ League, Medievil 2, Urban Chaos, WTC Touring Cars, Colin McRae 2... stb.



A CD-n: Muppet RaceMania, Colin McRae 2, Euro 2000, In Cold Blood, World Champ. Snooker, Hogs of War, Tony Hawk's 2... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu

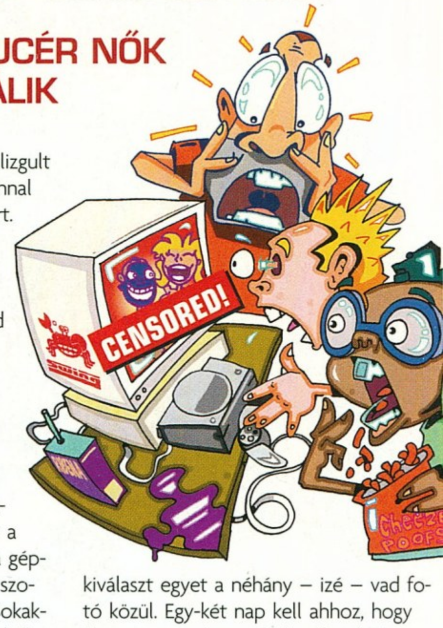


Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink az újságot mostantól ajánlott küldeményként kapják.

A fejlesztői pokol...

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

AZ IRODÁBAN LEMEZEK TŰNNEK EL, A JÁTÉKBAN VISZONT PUCÉR NŐK TŰNNEK FEL – LOTHAR, A CSODABLÖKI ÉLETE IZGALMASSÁ VÁLIK



Sziasztok. Kösz, hogy velem maradtok, és tovább olvassátok az *Egy játék naplója* című tragikomédiát. Ebben a hónapban főleg pizzáztunk és a *Fast Show*-t bámultuk a tévében.

Május 17., hétfő
Délelőtt

Mint az okosok mondják: minden örömben van egy kis üröm. A jó hír: a producer, Mike, lelépett és a producer, Nick (én!) a képbe léptem. A rossz hír: csak négy hónapunk van a *Lothar – Wonderdog!* Befejezésére, és a program még csak harmadrészt készült el! Következzék tehát az *Egy hét egy összecsapott játék életéből* című fejezet. Íme...

Május 17., hétfő
Délután

Gyülekező a Szomjas Tevében. Eugene, a főprogramozó késik, és meglehetősen zavarodottan érkezik. Azt mondja, a *Lothar beta*-kódja az összes tartalékmásolattal együtt eltűnt. Visszamegyünk az irodába, és ádáz keresésbe kezdünk. Én a konyhában nézek körül, a zenei fickók a főirodát vizsgálják át, Eugene pedig a többi programozóval a raktárt forgatja fel. Körülbelül fél óra elteltével az egyik zenész srác, Keith egy cédulát fedez fel a falon: „MINDEN KUTYA ELÁSSA A MAGA CSONTJÁT!" Mike kézírása. Ez igen rosszat sejtet. Épp, amikor kihívnánk a rendőrséget, Eugene megtalálja a lemezeket – a kávéfőző mögé estek be. Micsoda megkönnyebbülés.

Május 18., kedd

Megszerveztem, hogy két nyolcéves fiú a helyi iskolából átjöjjön hozzánk a *Lothart* tesztelni. Valahol azt olvastam, hogy a kissrácok őszintébbek, és amúgy is spontán reakciókat akarok látni. James, a játék egyik tesztelője jegyzetel, miközben ők játszanak, én pedig italt kerítek nekik. A szőke hajú, Jamie, jobbra-balra dülöngél és ugatásszerű hangokat ad. Remélem, minden oké nála. A másik kis fickó, Felix, állandóan azt kérdezgeti, hogy mikor jön ki a *Gran Turismo 3.* Aztán – maga a katasztrófa. Ahogy Jamie a temetős szint végére ér, sajátos betöltési képernyő fogadja. Lothar vicsorgó feje helyett egy pucér nő és egy furcsa maszkot viselő, láthatóan felizgult férfi képe jelenik meg. Eugene azonnal előrehajol és kikapcsolja a monitort. Én kitessékelem a srácokat az épületből, és a számítógépes bugokról motyogok nekik valamit. Felix azt mondja, ezt elmeséli majd a mamájának is.

Május 18., kedd
Délelőtt

Vészhelyzet van, ülésezünk. Mikeról beszélünk. Eugene azt mondja, „ezt még megbánja" az egykori kolléga. Megkérdezem Eugene-t, hogy a kép nem kerülhetett-e véletlenül a gépre. Kitör, s azt kiabálja: „Nick, nem szokásom pornót letölteni a Netről! Sokakkal ellentétben én dolgozni járok ide!"

Május 18., kedd
23:30

Elég késő van. Eugene (miután elszívott egy cigit, átjött elnézést kérni) átfutotta a kódot, hogy megnézze, hol babráltak bele. Azt mondja, hogy valaki, aki konyít a programozáshoz, egy „alrutint" épített be, amely a „hozzáférési szünetek" alatt kiválaszt egyet a néhány – izé – vad fotó közül. Egy-két nap kell ahhoz, hogy Eugene megnézze, mindegyiket letöröltük-e. Ez igencsak rossz hír. Holnap találkozom a pénzemberekkel, délután meg egy Internetes magazintól jönnek, hogy előzetest írjanak a *Lotharról*. A helyzet tovább súlyosbodik.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: Jogi összetűzések, új szponzor, korhatár.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

ALIEN RESURRECTION



MODERNIZÁLTÁK, ÚJRAMODELLEZTÉK, ÁTALAKÍTOTTÁK, TELJESEN ÚJRACSINÁLTÁK – ÉS VÉGÜL ELKÉSZÜLT. A *PSM* AZ ARGONAUT JÁTÉKÁVAL, RIPLEY ÉS A TÖBBIEK TÁRSASÁGÁBAN ÚTNAK INDUL EGY KIS BOGÁRVADÁSZATRA!



PLUSZ! • A *Driver 2* kormánya mögött • A *Spider-Man* emberei mesélnek nekünk kicsit • A *Vib Ribbon* nyurga őrülete • A *Jedi Power Battles* és a *WWF Smack Down* végigjátszása • Közeledik a Square új slágere, a *Parasite Eve II* • Hideo Kojima következő PS2 játéka, a *Z.O.E.* tervezőjével társalgunk • A *007 Racing* legfrissebb hírei • A *Star Trek: Invasion!* és a *Destruction Derby Raw* játszható demója • *Titan A.E.* ajándékakció • Tony Hawk hallatja hangját • *X-Men: Mutant Wars* előzetes • A legfrissebb PS2 hírek • És még sok minden, ami már nem fért ide...

A 14-DIK SZÁM AUGUSZTUS 04-TŐL KAPHATÓ!


LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?
MOST MAJD
MEGLÁTOD
Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fékez Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.
Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.
All rights reserved. and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved.
www.playstation-europe.com/f1-99
FORMULA ONE 99
PlayStation
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP